3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。



与方式:只要在2008年9月8日前(以邮戳时间为准)将别册中的"读者 回函表"拆下寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编 730020), 您将有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第 96辑上公布, 敬请关注。





成况活动蒙曲广商及圆站

WiiOh.com

重異數码罐乐综合网站



通常于有限公司



GBalpha GBalphe (中国) 有限公司

EZflash EZflash

本错特别关注







攻絡透解 系統详尽分析 全任务详细图交攻略



写在前面

日由于正值奥运期间, 每到中午休息时间编辑 部内的电视机周围都会 出现类似"应接图"的场景,从 人堆里不时传来的欢呼声,让其 他被炎炎夏日烤得有气无力的人 也士气大振。不知各位同学是不 是也有跟朋友们一起欣赏这场体 有盛事呢?

考虑到不少读者来信反映想要印花又不忍心剪书的心情、本解我们的印花改成了读者回教者,大家只要将镇写好的回教。 大家只要将镇写好的回教。 为了为使大家探阅,读者回答了。 教 特别制作在随书附送的争为。 这样即使拆下来也不会影中间,这样即使有的装订。所以大家可则一时心急把手册给全剪了喔!

好了。废话不多说,大家赶快翻开后页,去寻找你喜欢的内 它吃

哪哪

.plumbook.cn



健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。 注意自我保护、谨防受骗上当。 适度源戏益脑,沉迷游戏伤身。 合理安排时间,享受健康生活。





掌机情报站

004 掌机情报站

008 掌机销量榜

D10 Lancer专栏

OM Darkbaby专栏

掌机黄金眼

012 黄金眼

可L 黄金眼REVIEW——魔唤精灵 携带版

016 游戏一品轩

前线狙击

018 偶像大师SP

女神侧身像 负罪之人

024 希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫 DS+

026 陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者

028 阿瓦隆代码

030 你的勇者

P\$2 英雄战记雷万丁

084 仙境传说Online DS

新作拼盘

036 定制我们的世界 037 BLEACH 灵魂嘉年华

038 三角帽与魔法的365天 037 萌麻将

038 赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人

039 鉴伪侦探

039 和乌米乌露一起数独吧! Nikoli精选7大谜题555问

特快专递

040 节奏天国 金 042 无限轮回 梦归古城

044 罪恶装备XX 重音核心 PLUS

攻略透解

召唤之夜2

| 火焰之紋章 新・暗黑龙与光之剑

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

100 梦幻之星 携带版

- 1. 文東自分——投稿人必须提有目所接稿件的完全著作权(新校),对于使别他们人著作权及其他任何权利的内容。(掌机王SP) 不予承担任何责任。
- 2. 越家级权——(家机王SP)录用并支持精励的基件。作者授权且仅授权(享机王SP)以任何形式使用、编辑、修改此稿件。(基 机王SP)不必另行征得作者同意和另行支付前额。
- 3.凡向《蒙凡王SP》换稿的稿件。在反应等为(以书店方式投资的。反应等为》后,起题中同,完成为唯一中Eami或其他网络方式 投稿的,反应照为时日,配始时间以《第四王SP》以到稿件的时间为年。)作者不利两个其他社总或证的总统对方式一概多投。如 果造成(常机王SP)或者他引领。如体的损失。由投稿人承号一切法律员任。
- 4.投稿地址,三州門函数周东约·号传码《集机王》读者报名型(权) 創稿:790020。5Mail投稿创稿:paxinadi263.net。

口簽劃场	118 寒蝉鸣泣之时 绊 鬼隐篇 (下)
专区地带	120 游戏万花筒 128 游戏美图秀 130 MM甜品屋 132 经典主题乐园 134 神秘现象观测站 136 米饼教室
掌门人	138 掌门人 144 Levelup坛友互动专栏 145 热点大家谈 146 交流空间 148 小编寄语 150 FAQ电台 152 天下聚会
掌机王自由谈	154 炒冷饭,今天你吃了没——《机战A携带版》之我流见解 156 玩家点评
专题企划	157 浴火重生千古梦——游戏中的复活之道
玩转PSP	166 PSP软件学院 171 半砖修复轻松解决,升级降级更加方便——Recovery Flasher使用指南
玩转NDS	174 NDS软件学院 178 烧录卡新闻站
市场动态	180 硬件短消息 184 掌机市场扫描
其他	186 火热秘技 188 狩猎季节2G 第十话 190 掌机游戏综合发售表 192 口袋光环 精彩内容导视

游戏类型说明	8	9文中国	英文英写列为式器是	游戏风景
WILLY DE TO AL.	7.1	具体解析	如下。	

ACT	动作游戏	PLIZ	益智灵游戏
A · RPG	THE REAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN	RAC	要を助け
AVG	面粉炸块	RPG	角色的演游戏
A - AVG	动作+冒险游戏	The second second	即到战略的为
ETC	其他类游戏		模拟/战略测测
FPS	第一人称视点射击游戏	S - RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动路边
MMORPG	大型各人在较角色短滴测效	SIG	新田293
MUG	音乐游戏	YAB	美国斯坦

机种说明 西文中所自我的游戏机种名称大多为喻写。各的 写名词及各面戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance, Nintendo公司出版
DS	iQue DS 神遊科技有限公司出品
DSL.	iQue DS life,神路科技有限公司出品
Mutti	福莫游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS,Nintendo公司出品
NOSL	Nintende DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司由品
GBM	Game Boy Micro, Nintendo公司供品

1	MOS		三国志大战・天	光盘
l n	BLEACH 灵魂嘉年华	37	三角網与魔法的365天	38
12	Hello Klity的熊猫运动场	光盘	神秘公寓	光盘
344	阿瓦隆代码	28	太空黑猩猩	光盘
游	赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人	38	夏季运动会	
戏	盗贼皇女	光盘	仙境传说Online DS	光盘
	定制我们的世界	36	The state of the s	
17	反叛的鲁鲁修R2 盘上的Geass剧场		心跳魔女神判2	光盘
索引	房车大赛 起点	光盘 187	新国际田径大赛	187
150	. 风舞格斗		信长的野望OS2	光盘
10	怪物农场	光盘	態猫日记	光盘
W	· Control of the cont	光盘	学园恐怖流言 花子来了	光盘
	和乌米乌第一起数数吧! Nikoli精选7大速器555问	39	英雄战记雷万丁	32
	· 黄昏综合症 禁断都市传说	光盘	召唤之夜2	光盘、49
6	火焰之紋章 新・暗黒龙与光之剑	光盘。64。187	PSP	-
3	家庭教师REBORN	光盘	公主之日	光盘
X	鉴伪侦探	39	国际田径大赛	光盘
器	街道创造者	光盘	流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿	光盘
墓	节奏天国 金	光盘 40	梦幻之星 携帯版	光盘
新	:希德与陆行鸟的不可思议迷宫		偶像大师SP	16
装	忘却时间的迷宫 DS+	24	PC-E精选天外魔境合集	光盘
2	陆行鸟与魔法画册 魔女. 少女与5勇者	26	无限轮回 梦回古城	光盘 42
1	:萌麻将	37	虚幻勇士 追求无限	光盘
E	: 木乃伊3	光盘	喧闹少年(找硫大师	光盘
뤨	你的勇者	30	PC-E清选银河少女传说台集	光量
PS DS	: 女神侧身像 负罪之人	22		
-E	偶像宣言 热舞出道	光盘		
育協力	: 女神侧身像 负罪之人	22	英语传说 空之轨道 the 3rd 那瑟装备XX 宣音核心 PLUS	光盘、64 光盘、44、188

和加热

本栏目部分新闻资料由levelup,cn网站友情提供

PH N

PSP抢尽风头, DK Σ 3713惊喜不断



本月2日、3日, Square Enix如期在日本东京召开了倍受瞩目的"DK Σ 3713"个展,在两天的时间内共分六场招待了2400名玩家。

据日本方面报道,SE在本次活动上高洞展出了PS3平台超受瞩目的次世代"《最终幻想》系列"新作《最终幻想》则》的新情报以及影像。很早以前就公布的作为"《最终幻想》系列"20周年纪念作品群一员却

开展出。此外,代表"DK Σ 3713"中 Σ 的马上就要推出的NDS平台原创RPG新作《西格玛倍音》也公开展出了试玩,而在其中代表3的"(寄生前夜)"系列新作(寄生前夜第三个生日)则更给广大玩家带来了惊喜。

"《寄生前夜》系列" 新作移师PSP平台,众望所归

在本次Square Enlx的 "DK Σ 3718" 展会上,SE方面正式公布了PSP平台的新作《寄生前夜 第三个生日》,这令所有的 PSP玩家都感到十分惊喜。

(寄生前夜 第三个生日)是Square Enix于"Square Enix Party 2007"中正式发表的原Square的人气游戏"〈寄生前夜〉系列"的第三部作品,原定登陆手机平台(NTT DOCOMO FOMA)。这部作品公布之初距离PS平台的〈寄生前夜2〉(日版于1999年12月16日发生〉推出已经有八年之久了,但当初选定的手机平台让国内无数本系列的忠实FANS无缘他们翘首以盼的续



作,多少让人感觉遗憾,而本作此次时隔一 年之后公布的PSP版可谓众望所归。

来自现场的消息, (寄生前夜 第三个生日) 在本次展会中只有影像出展, 而从影像中出现的"AYA和第三次生日"等字样目前已经可以初步确定本作的主角依旧是在系列前两部作品中担当主角的阿雅(AYA), 但本作所讲述的故事目前依旧不甚明朗。

据悉,SE当红制作人野村哲也也会参与 到本作的开发队伍中来。



《最终幻想 Agito XIII》登陆PSP平台

在"DK 23713"的展会现场,与《寄生前夜 第三个生日》一同宣布登陆PSP平台的还有《最终幻想 Agito XIII》。《最终幻想 Agito XIII》。《最终幻想 Agito XIII》是Square Enix"(最终幻想)系列"新计划"FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY XIII"的作品之一,与《寄生前夜 第三个生日》相同,本作公布之初原本是一款手机平台作品。

据悉,本作标题中的"Agito"是拉丁文,意思则是"采取行动"。目前,管方并没有对于本作公布过具体信息,只公布了游戏的类型为RPG,并有卡片游戏要素,不过从展会上公布的影像来推测本作所讲述的是在一个战火横行的世界中,一群年轻的魔导学院学员英勇战斗的故事,游戏的世界观很庞大,并且有诸如"水晶"等很多与"《最终幻想》系列"紧密相连的元素。

官方表示,(最终幻想 Agito XIII)的 总监督将由曾经担任PSP平台大作(危机之



源 最终幻想VII》的总监督烟端来担任,而本作的人设则依旧由"(最终幻想)系列"的当家设定野村哲也担任。



《异说 最终幻想》等受关注新作 发售时期明朗

在本次 "DK Σ 3713" 上,除了两款PSP 平台新作品的公布,之前已经公布过的掌机平台受瞩目作品也都有了新消息公布。其中(异说 最终幻想》在大范围对玩家公开试玩的同时,也终于明确了发售时期。SE在这次展会上正式公布了本作将于今年12月内发售,具体日期目前未定,并且本作还将有游戏主题的限定PSP同捆版与普通版游戏同时上市。除此之外,其他作品也相继公布了发售日期:



作品	平台	出展内容	公布消息
《王国之心 梦中诞生》	PSP	影像、试玩	2009年发售
《王国之心 358/2天》	NDS	影像、试玩	2008年冬发售
《王国之心 密码》	手机	影像	2008年冬发售
《西格理·接音》	NDS	影象、	2009年8月21日
		试玩	发售

NDS软件销量累计突破4亿套, 任天堂发表2008财年第一季度业绩报告



任天堂公司于2008年7月30日发表了公 司2008财年第一季度(2008年4月1日~2008 年6月30日)的业绩总结报告。报告显示。 任天堂2008财年第一季度的总销售额为4233 亿日元,其中营业利润为1191亿日元,经常 利润为1768亿日元。纯利润为1027亿日元。 总体从报告来看,任天堂2008财年第一季度 的利润比去年同期有所增长。

具体数据方面。任天堂旗下NDS主机硬 件销售数量虽然在日本国内有所下降, 但在 北美和欧洲市场依旧呈增长趋势。2008财年 第一季度NDS主机全球共售出694万台(累计 7754万台)。NDS软件方面,08财年第一季度 NOS软件在全球共售出3659万套,而加上这个 数字后任天堂公司NDS软件的全球累计销量 已经突破4亿套大关而达到了4亿819万套。

在家用机方面。Wii主机在欧美市场的普 及呈加速态势,第一季度全球销量为517万 台(累计2962万台)。第一季度任天堂公司 自家产WII软件的销量为4041万套(累计1亿 8885万套)。

《吉他英雄巡演》美国畅销, Activision Blizzard首个财季狂赚10亿美元

Activision VISION Blizzard日前公布 了两家合并以来的 第一份季度联合财

在截止到2008年6月30 日的2008财年第一财政季度中, Activision 实现销售额共6亿5420万美元,与去年同期 相比增长了32个百分点,而Blizzaro旗下包 括《魔兽世界》在内的多款游戏共创造了 2亿2300万欧元 (约合3亿4780万美元) 的 销售额。这就意味着在上个财政季度中, Activision与Blizzard一共创造了超过10亿 美元的销售业绩,显然已经大大超过了EA 公司所公布的8亿400万美元季度销售额,证 明了自己全球新一代最大规模第三方发行商 的实力。在利润方面,报告中的数据显示 Activision公司的2008财年第一季度的纯利 润高达5900万美元,比去年同期的2780万美 元翻了一倍多。公司表示如果不是因为合并 以及股票补偿的成本,本季度的利润可以达 到去年同期的三倍、也就是7430万美元。

Activision Blizzard的新任首席执行官 Robert Kotick在财政会议上面对着这份令 人十分满意的财政报告宣布: "Activision 本季度单方面的收益是历史上最好的: 次、驱动业绩增长的主要动力来自《吉他 英雄 史密斯飞船》、《吉他英雄 出》、《功夫熊猫》以及许多长卖的游戏项



目"。而另 一方面根据 NPD2008年 8月初发布 的数据,

《吉他英雄 巡演》是上 个季度美国 NDS最畅销 的游戏, 对

此Koticx表示"《吉他英雄》系列"是公司 本年复获益最大的游戏。

PSP销量大幅增长, 素尼2008财年第一季度业 绩报告出炉



索尼集团的游戏部门SCE在08财年第一季度实现了来之不易的赢利。这全靠主力机种PSP和PS3的硬件销量有了大幅提高,但相对地游戏软件的总销量和去年同期相比却出现了下滑状况。据报告显示,SCE在2008财年第一季度(2008年4月1日~2008年6月30日)的总销售额达到了2290亿日元,其中净利润为54亿日元,这是SCE自PS3全球首发以来第一次实现对政季度赢利。

从报告中的数据来看,2008财年第一季度SCE旗下"PlayStation系列"主机累计销量达到了6/9万台,家用机PS3占据了其中的156万台,PSP的数字达到了3/2万台,PSP也有151万台,硬件销售总量相比去年同期的549万台在数据上有了130万台的增长。其中除去PS2销量呈下滑趋势(相比去年同期降低44%、,PSP方面则一路高歇猛进、销量相比去年同期提高了/5个百分点,此外目前SCE主推的欠世代家用主机PS3也终于开始呈现上升趋势。2008财年第一季度同比销量增长达123%。

在游戏软件销量方面,索尼的业绩报告显示2008 财年一季度中Sa游戏软件销量累计达到了2280万套, 比2007财年第四季度的1680万套有了显著的增长,不 过此报告中没有明确指出这个数字中是否包括了PSN 下载游戏。而PSP游戏软件在2008财年第一季度的全 球累计销量相比上一个季度也有所提高,2008财年一 季度索尼共卖出了1180万套PSP游戏,比2007财年四 季度增长了近200万套。PS2软件方面,伴随着PS2硬件销量的持续下跌,PS2游戏软件的销售情况已经今 非夕比。2008财年一季度PS2游戏销量只有不到2000 万套,这个数字比上个财政季度猛跌了1180万套之 多,而因为受到PS2软件销量大幅下滑的影响。尽管 PS3和PSP游戏销量都有增长,但索尼在08财年第一 季度的游戏软件整体销量依然呈下滑趋势。

《專者斗琴龙》 天空的新集》 出货数装百万

Square Enix公司于2008年7月30日正式对外宣布。他们于2008年7月17日发售的NDS平台游戏《勇者斗恶龙》、天空的新娘》在日本版内的出货数量已经突破了100万金。《勇者斗恶龙》、天空的新娘》是「《勇者斗恶龙》、系列。第五款作品的NDS重制版。原作《勇者斗恶龙》,第五款作品的NDS重制版。原作《勇者斗恶龙》,于1992年9月27日在SFC平台发售。《之后在2004年3月25日又于PS2平台被重制。本次NDS版已经是该作第二次进行重制了。是见人气之高。

20与3D。"《心灵传说》 "将分两个版本发售》



慢機联合打造专业。

世嘉与資生堂合作开展《奏書计划》

MANAGE AND THE PARTY OF THE PAR



"OPERIJE-

軟件構量(日本)



NEW

勇者斗恶龙V 天空的新娘

トラゴンクエストV 天空の花瓣

作为此《复杂版的最大奖章 有着主题 法国际名 地名的 "以中,其仁性的根据,是一是由环境 精神的心态 就 医动物的现在分词 使用有效系统 性神经性致多年度 芴 重 多性错误子 性轻症 色類治學 比較多 等等点 物表的 你需要选择了每个人的 多、计划多个

18万5061ま

86万4503宝



NEW

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

英雄传说 空の轨迹 the 3rd

基件所求人,与政治证期的一种问题,一种实施而为一种有效的自己的特殊。可以是 **教皇事,秦之命谓、秦和礼能并举一个人人。能 人。并 老师"洛文 原料是在城市"九千年之**在

實间裝置

4万8737 =

累计销量

4万8737ま





NEW

AST. ■ 2008年7月17日末報

累计销售

周问福曼

19万3378套

4万198書

PSP



家庭教育REBORN DS 炎之热斗 燃烧肥末?

NEW 家庭資源ヒートマン REPORT DS さ。イムランゴル社 想え。京菜

Takara Torny T DA

■ 5040 日元

■ 2008 年 7 月 24 日发音 黑计组组

2万7732事 阿何額量



Nintendo WILIG:

■ 5040 日元

■ 2008年6月26日发售 - 4800 日元

阿问明量

1万5892書

22 万 5629 掌

2万7732章



传说的斯塔菲 对决!达伊尔海贼团

Nintendo ACT ■ 4900 圖元

■ 2008 獅 7 月 10 日发售

開间销量

累计银量

累计钳量

1万5244 書



ハンタボータブル 2nd G

Capcom ACT 2008年3月27日发報

■ 4800 日元

同间销量

1万913至

235 万 2206 書

6万8570套



Konere SLG

MBGI

MUG

■ 2007年7月24日发售 ■ 5250 日元

周衛領量

累计额量

周间辐置

累计销量

累计销量

1万390宝

1万390套

1万221宴

9914 室



めてちゃ。大鮫の送人 DS チャル島の大書絵

2008年4月24日发售 **5040日元**

25 万 1504 套



スタ,オンDS

Enter Brain

- 3.G ■ 2908 年 8 月 26 日发き ■ 5275 日元

馬间锡量 累计销量

22 万 2328 套

[件構造(長本)

PSP

NDSL

7万1229台 8 方 610 台 222万1228台 181 万 1483 台

975 方 6539 台 1846万7743台(2291万8955台) (括号内的为NDS + NDSL 累计销量之和)

百万奇迹

NI-S可以说是日本游戏家的一个奇迹。自2-04年12月诞生以来,便远超乎想象的发展之势迅速维露了游戏市场。并且诞生了大批百万级的游戏。无可厚非地成为了百万游戏制造工场。而自从"《怪物猎人》系列"开始转战等机平台之后,PSP也开始拥有了百万级作品,款《怪物猎人》均成为了销量过百万的绝门大作。下面我们就将两大掌机在日本销量突破百万的游戏为大家统一罗列出来,在这些作品当中,你玩过了多少呢?

▶即将到来的《口袋妖怪 白金》第必又将成为NDS百万大军中的一员猛将。



_				
3	. 41.			
2	二菱妖性 钻石 珍珠	40 A A A	2006年9月28日	551 75 1294 🚉
3	新手道線马里臭兄弟	****	2006年5月25日	521 万 5470 套
	进÷步威人自力禮集 DS	_	2005 = 12 F ZB E	489)3 9012 3
2	欢迎来到动物之新	_	2005年前月23日	468万 4075 畫
	成人能力學集 DS		2005年5月19日	369万873套
	马里奥塞车DS	_	2005年12月8日	S13/ 27 9390 5
	压物指人 換帶版 2nd G		2008年3月27日	231) 5879 🛣
-	成人英语锻炼 OS		2006年4月26日	210 75 3962 🛣
	任天师		2005年4月21日	77,75 \$603 🛣
	極物雅人: 接帶艦 2mm		2007年2月22日	170 75 2520 🛳
	成人常识力響域 DS		2006年10月26日	156 75 8646 38
	轻松头脑教室		2005年6月30日	152万 5221 套
	读者斗暴定 使物经复杂		2006年12月28日	146 22 73 73 15
	国绩妖怪不可思议的走法		2007年3月13日	139万7039套
	財之保險以平體之無險以			
	使罗斯方块 DS		2006年4月27日	28 为 19 金
	MENTIL PROPERTY.		2007年 班 月 22 日	20 万 2569 畫
-	医里莫制造 模響乐	_	2004年92月2日	1877 6255 🛣
	完装 套的小庄		2005年5月15日	被万46套
	怪物雅》 接卷版《全庫》		2006年72月1日	110 75 2949 🚉
	代介原)			
	超级马里奥 640S		2004年12月2日	110万2832套
-	星之卡比 多罗奇团前来拜访		2006年11月2日	
	財尚廣安: 臺情与果实DS		2006年初月22日	
	收量物			
	最終幻想训	No.	THE RESERVE OF THE PERSON NAMED IN	

(注 以上所有游戏销量的统计区间为游戏的发售日~2008年7月6日。)



世嘉的倒霉是有目共睹 的. 汉家由美国人David Rosen 于50多年前创办的日本公司仍 佛是受了诅咒, 自从90年代初 MD在美国赢了SF C一把,世嘉 就再也没有交过好运,主星把 世嘉的家业败了个精光、世嘉 最后的梦工厂DC英年早逝,老 社长大川功还没等到世嘉复苏 的那一天就已含根而终,令人 **唏嘘不已。好不容易摆脱了硬** 件亏损的阴影、走上了软件之 路,本以为从此前途光明,理 应在几年内成为全球最大第三 方软件商, 谁知竟押错了宝, 在Xbox上浪费太多资源,对 FS2的反应也比别人慢了半拍。 几年后顺应大井购的潮流,世 数嫁给了财力维厚的Semmy, 一个有技术,一个有资金, 本是天作之合, 岂料不多久 Sammy也出现了巨额亏损,世 嘉自此家上了扫把星、克夫命 的驾名。

曾几何时,"SEGA"这 四个零盘在游戏业界是葛端 的象征。它比任天堂更早推

先推出了彩屏裳机,率先推 出了16位机,率先推出了真 3D游戏……这位美日混血儿 曾是西方技术思维与东方艺 术理念的优良结合体,但这 一切都只是"曾经"。

别离硬件后的世嘉给人最 大的租象是无休止兼无羞耻的 冷饭大王。到P\$2后期总算做 出了《如龙》等销量与口碑俱 佳的原创游戏,下定决心全力 支持曾经的死敌, 怎奈天意弄 人,PS3在日本慘不忍睹,世累 又一次押错了宝。不过这一次 世界知道了不要把所有鸡蛋放 在同一个篮子里的道理。在没 完没了的邂运面前,世嘉也偶 尔会发现几颗放在其他篮子里 的鸡蛋变成了金蛋。

从索尼克与马里奥的首次 牵手开始, 世素终于从任天堂 那里沾了一点运气, 与任关堂联 合发符的 (马里奥与索尼克 北 京澳运会)两个版本全球销量合 计突破平万。虽说是"联合发 行"。拥有欧美发行权的世嘉应 该是占了销量的大头, 如此算 出了八位游戏机、它率先采 来,它应该已经成为世嘉有史以 用了街机镭射光碟技术。率 来销量最高的游戏。超过了MD

时代的 (索尼克2) (600万左 右)。现在世嘉咸鱼翻身的路上 又名了一个新星——PSP的(梦 幻之星 携带版》1

(梦幻之星 携带版)的 成功是情理之中、意料之外, (修物錯人 携帶版)已经把 PSP打造成网游掌机化的最佳 去处, 但恐怕没有几个人敢想 象(梦幻之星 携带版)竟然能 有首周出货50万的佳绩 ——这 势头比当年 (MHP) 一代还要 凶猛」世嘉继任天堂的庇荫之 后,这次又蹭了Capcom留下 的余荫,表现出敏锐的市场眼 光。也算是对其PS3投资亏损的 补偿。

(梦幻之星 携带版)正 赶上了PSP的好时光,比起一 头扎在NDS上的其他日厂, 世 鬼这次洗对了路子。网游式掌 机游戏有燎原之势,未来几年 内PSP在日本的发展全靠此类 游戏。后知后觉的SE也在加入 这股潮流、《最终幻想Ag to × III) 据称是一款融入网络元 筹的游戏,玩家可以组队做任 务, 淡化原有的卡片概念, 强 化(MHP)式联机功能无疑是 其最佳出路。

最后, 话题在不经意间又 扯到了SE 身上, 这实在不是 笔者刻意为之。只是因为这家 高傲的日裔代表最近确实风头 太盛。《最终幻想Agito X 11》和《寄生前夜3》双双登 陆PSP. 想必已令国内数百万 PSP玩家心目中重新亮起了一 遵光环, 和田洋一还真是兑现 了要均衡业界势力的诺言,把 (DQ) 和 (FF) 分别分给了 NDS和PSP, 也算是在《FFX Ⅱ》事件之后给了索尼一个交 代。对PS3继续观望,用PSP 维持与索尼的关系、这也许也 是当前绝大多数日本第三方的 心心心



。 \$17 中国和西南部 1988年 5 以中国市政会

次世代之梦

根据有脉络可导的事实 进行推测分析可谓之预测或 展望。并无任何现实状况可 供佐证的胡乱猜测可谓之跪 测或妄想。

"对于经营者而言、准确 选择产品更新换代的时机无疑是 展图准的课题。"——岩图聪

随着游戏产业的全球市 场规模田益扩大,市场普及度 不同步的现象将成为硬件厂商 今后需要面对的复杂课题。由 于出现超平常规的持续热销, NDS在日本仅用三年时间就突 破了2000万台的硬件普及理论 上限,进入今年后出现了明显 的市场饱和迹象。硬件销量已 经连续五个月被PSP压倒。然 而在欧美市场,上半年NDS的 销量却在去年的水准上继续增 长了18%,呈现出令人惊异的 超高速普及状态。出现这种冷 热两重天的情况, 一则是欲美 的NDS市场启动时期原本就比 日本足足晚了一年多, 二来欧 美市场的规模本身就要比日本 大得名。

"经营者要时刻录得 以避免被竞争对手全面超越"——岩田聪

岩田聪领军的任天堂新经 营层显然深刻理解当今游戏产



业的复杂性。时刻保持着适当 的警觉心。虽然NDS目前在全 球市场占据压倒优势,但PSP 在日本目前的繁荣却绝非其乐 见, 正所谓卧榻之旁岂容他人 酣睡。不过NDS现在的处境确 实非常微妙,如果现在就仓促 发表新型(改良) 主机的话。 将对处于普及黄金时期的欧美 市场产生巨大的牵制效应,会 对经营业绩造成严重影响。但 如果坐视PSP在日本本土局部 突破的话, 亦有可能会对未来 竞争留下严重隐患。另外在任 天堂的视野中, 竞争对手并非 仅有索尼一家, 潜在的敌手或 许还有微软和苹果, 明里暗里 的竞争者们都在等待着任天堂 出缓手之时。任天堂并不愿意 过旱地摊牌,目前积极采取软 件攻势和索尼进行对垒,这将 是一场耐心与实力综合较量的 马拉松长跑。

众所周知,硬件机能的相对贫弱已经成为现在任天堂系主机的最大软肋(Wli和NDS皆然),由于硬件性能的极端落差,使得任社主机的对应软件无法实现全方位化,造成软件无法实现全方位化,造成分别手杀而不死的尴尬是,从市场健全化的长远角度去考量,任天堂很可能放弃小像,任天堂很可能放弃,我为积极的主动性硬件升级策略实现市场的全面垄断。

按常理推断,NDS的次世代主机一定也是双屏触模式,CPU也会采用NDS用的换代产品ARM11,这样含有对于游戏向下兼容和开发便利。ARM11是当今主流的32位RISC移动

设备用芯片内核。苹果目前大 红大紫的iPhone手机就是使用 620MHZ主频的ARM1178JZF程 序内核。ARM系列处理器的优 点在于省电高效、16位/32位双 指令集(减少数据占用容量) 等,这些无疑都深受任天堂青 睐。ARM11更是可以根据需求 自由调节主频(未来可升频至 1G MHZ),以世嘉等第三方厂 商对iPhone 3G评测的硬件实际 效果看,图像表现能力已经完 全压倒了PSP, 以任天堂对于 携带游戏主机的硬件设计能力 可以肯定,即便采用同频率的 CPU,次世代NDS的图像素质 绝对会高于iPhone 3G. 如此一 来移植NGC用游戏基本不成问 题。不过iPhone 30暴露的许多 问题也值得任天堂警惕,根据 专业媒体的测试结果,该手机 用3D游戏在特效全开的情况下 耗电量超出了预期,电池仅能 支持不到两小时。从某种意义 上,IPhone 30对于任天堂既是 潜在颇胁也是最佳借鉴,有利 于取长补短。

许你一个美妙的梦想,梦 想并不会太遐远……



【梦幻之星 捎带版》的人飞真是 强劲势头大有当年《MHP》推 生时的城范。由于真型是A RPG 在操 作方面的要求也比为ACT 的 (MHP)系 要低 所以脱翼是动作菜鸟也能肌 裸非常相称 图内在不少玩家的PSP里 这叉将成为一款常胜将设了 《火焰之 以幸 新 暗甲龙与光之创》在保留原行 糟粕的阶提多进行了大胆的设动 在难 魔方面依然让人抓住 作为任氏的 RPG 的代表作 无论新老就家都值得拿来: 以 两 GBA 东街"神作"《节奏美国》 的NDS微喷作同样资南让人类型 轻 松有趣的玩法真是人见人爱



脸,系列以往的角色均会相继加入

角色本質度 ★ ★ ★ ★ オ FANS向 含含含含

抛开主线影情方面的略微薄弱。 些关于角色的。影情还是做得 很认真的,对角色性格方面的描写非常仔 细。系统方面和之前的作品差别不大,玩 过前两作的玩家没有上手门槛,但从本作 开始首次接触该系列的玩家可能要经过, 段潛合时间。因此建設嚴好玩过前,两作再 来玩本作,无论是出于剧情的衔接还是系 统的理解方面。可以方便地更换同伴并且 加人同伴支援系统令战斗变得更加有趣。 而战斗过程中更多种奖励要素的加入也使 战斗更有战略性。在流程的推 进方面因为有了方便的转移点。 因此比之前的作品更加流畅。

新主角角点不适 圈,不过新增的后方支 援利部分快捷键都比较 有用,惟一有点失望的 是相比 SC 在

思,博方面还是 稍显薄弱。



1. 虽然整体表现不 错,但剧情比起(IC)和 (SC) 有明显缩水、给人 **米官套迷宫的感觉。特别** 是对于初办接

的系列的玩家 来说不甚讨巧。



YA&7月24年 / ■★計 / 川 か



经保护的工程目的现在分词 能。是一款30的A。PPG。基本鉴定方式是 操作主角在简直显球上的各个关卡打倒证 物、收集系统是游戏的最大乐趣所在。

爽快度 ★★★★☆ 联机乐建士士士士士 耐玩度 ★★★★★

作、不需要什么技术性的操作也 可以玩得模愉快、角色的育成也非常轻松。 數机模式下虽然难度有所提高。不过依然 没有太大压力。此外、武器直接擦落、单 人和多人角色共通等变动继续降低了游戏 30门槛。游戏对玩家的操作要求不高,通 过简单的按键就能打出华丽的连击。配合 上技能成长系统和职业转换系统,提升了 本作的观赏性和育成成就感,特别是在与 朋友联机时更能感到十足乐趣。不过. 游 戏在多人联机封有抢慢,追加新 BOSS的司制却没有密加新地

应该是本作的 不然耐玩度会提高很多。 号,装备武器非常容易,没 什么吸引力。联门 机制的拖幔司

TEXY 不愧是"刷子"游 戏. 后期基本上就是不停 地"刷"装备了,感觉有点 单调。另外、始终欣赏不了

游戏的人设,太 老师人的"非主 J. MM

题也很严重。



■ オテンタ・ マタ オータグル■(AKT M/KSA A RP) ■ 2006年7月37日 ■ 4人■デ防し中央

图,算是不小的逻辑



和華美用格。

了。
 无论是作为小游戏合集还是作为 一款音乐游戏、本作都非常出色。 充实厚直的游戏内容虽然显得有些过于重 复。但由于加入了不同的故事背景和搞实 的影情,所以玩起来也不会觉得疲倦。循 序斯进的市奏1、练设计得根出色、只要你 长时间坚持玩下去就会发现自己已经在不 知不觉中变得更加具有而奏感了。触摸操 作很有新意, 但却是整个游戏中最致命的 硬伤,由于"甩动触控笔"等判定不精确 的操作所造成的问题在游戏中常常可见。

结玩家带来了不必要的麻烦。看 来有得少有失,希望制作公司下 次能育 些新的突破。



画面还是 样简 项但创意土定, 恶棍 的小幽默不断,关卡 維度与前作相比有焓 无减, 很有 挑战件,值 得反复挑战。

乌金 简单的二种操作 能演变出那么多种玩法。 实在不得不佩服制作者的 想象力。另外本作的音乐 十分不错、推 营给喜欢音乐

有起来是款大众

向游戏, 但初期难度不

低。也许会让冲着讨巧

人设去的玩家望而却也。

召喚之夜2。



本作品"(召唤大定)等录"而第二作。 系统也得到了进一步完善

準度

移植算是有指是失吧。好的方面

当然要属几个新系统了, 首先 BLAVI CLIAIS系统加入后,令原作那本 身就不低的难要又有了提高, 游戏初期短 关死一两个角色是家常便饭、另外这个系 统还有一个好处就是并不硬性要求,不想 自愿的玩家只要无视就好。还有对于一款 战略游戏采兑,改成触控操作的确方便了 不少,以前要按几下按键的操作,现在只 要点一下屏幕就能完成。不满的地方是 NIS版不但许除了片头或画,而且连语背 都没有了,还有就是实点之 的双展显示并没有多大用处, 很多时候用型的只有下屏

- 些演出效果 用到了双屏, 领有魄力。

游戏的玩家。

洋包 作为杨植版的本 作除了召唤交流系统比 较突出外,其他基本没有 太大变化, 最让人不满的 是本作竟然船。 去了一S版原有 的语音。



"06年6月 日■ ノーモデカの力



北与光之剑)於圣化重制能,游戏加入了 外传章节,职业更变系统等新要量。卿 便差之前至过原作的策率也不直错过。

振狂魔 女女女女女 倒新度

这是一部富有的新的(火纹).

些独型的设定颠覆了系列传统的

思路,无救出系统、特别的命中。同避计算 方法等设定可能会让。些玩家感到不适应, 但这实际上是厂商在刻意模仿原作。本作的 人物成长率实在低得可怜,升级树出现"白 板"也是常有的事。由于角色职业有成长率 修正,因此原本以为是用来补充部队兵种平 拳的职业更要系统,现在却被大家刻意用来 弥补角色成长率的不足 不知道厂商的真实 **意图是否如此。至于外传的进入** 条件,算是给人 种"原来 (人

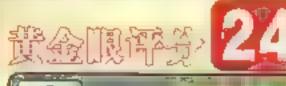
LKY 看似是复划作品。 可实际上系统的变化不 7. 鼓励玩家死人才能进 人外传的设定实在是令人 大跌眼镜, 另 外本作雅度可 般的高。

主先知 由于是复刻作品 系统上可能会让玩惯近期 《人纹》的玩家不太习惯。游 成的战略性依然很高。 10 难 置绝对努劲。不 过战斗闽面确实 有点是阿?

卡片 512Mb ■hungende■ ファイア モング。2 新 森原文と光 台■S RPC■2 約8年9月7日第1 2人■対応任美堂Wist 网络直接

文)可以这样玩响。的意情。

FERRING WILLIAM STATES OF THE STATES OF THE



游戏时间: 20小时以上 文 嘟嘟



尽管国内的大多数玩家可能 对这款游戏还没有什么特别的印 象,但早在PC版时期,(魔頂精 灵)就以其晴良的战斗系统在日本 获得过非常不错的评价。PSP复 **刻版除了在画面和音效上进行了** 必然的重制外,与PC版相比并设 有出现什么大幅改动。这 方面 可能是由于。PC版虽然已经是十 年前的作品,但在战略要素和战 斗系统上的设计已经相当精度。 需要改动的地方较少。另一方 面,Faicom的中心始终还是放在 PC上,而掌机游戏方面涉猎不 多,这样的复刻稍显保守,但也 算不过不失,顺便也可以借此在 老玩家粤上再捞上一笔。

不过像(魔晚精灵)这样纯粹 靠战略性取胜的游戏,其受众面 毕竟还是有限,为了照顾到更多 第一次接触该系列作品的新玩 家,制作方就想到干糖借助同门 作品"(英雄传说 空之轨迹)系列" 中的多名人气角色来吸引眼球。 事实证明(空之轨迹)的号召力果 然是强大的。包括没有玩过PC版 的笔者,一开始也是冲着这个 Falcom的金字招牌才开始接触到本作的。而实际玩点之后,才发现(宝之轨迹)只是个华丽的门面,游戏本身的超强战略性才是其最大的魅力。

要说游戏的操作其实很简 单,无非是利用生生相克来克敌 制胜、并没有什么特别之处。但 是玩上一会就会发现从攻击为 位、射击仰角和射程、劉剌余OA 值、昼夜的修力变化。影响到战 斗结果的因素实在太多,更别说 实际作战中相邻属性的配合等战 4技巧的练习也是非常有办要 的。虽然即使携去夏杂条件、单 **望利剛購受風性相壳的特点来做 斗取得胜利也不是不可能,但那** 样就会出现很多不确定因素。游 戏本身的战略性也得不到最好的 体现。而如果要减少这些不确定 因素,就必须同时考虑各方面的 战略因素。每一步的行动都必须 经过周密计划,例如每次选择角 色移动时,需要密切关注敌我双 方角色的OA值来判断其行动时

间,以减小错误行动可能造成的毁灭性打击。话说战惧类游戏的乐趣就在于享受调兵遗将、以成功有效的战略战策巧妙获胜的过程,而本作更是将这一点体现得淋漓尽致,在考虑诸多因素、一步一步精确创新更多。等于的次方将领(精灵使)一举打倒

时,那种挑战成功的满足感是非常了得的。

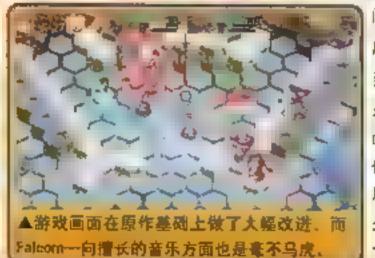
THE RESERVE

战略要素丰富是使游戏可 玩性大增的一个重要因素,但 也正因为此, 初期游戏时的上 手度也就大打折扣、单是要熟 悉每一部分的规则和计分方法 都得花上一些时间。对于喜好 挑战S级得分的玩家来说,伤害 值等战斗时需要精确计算的东 西就更加繁复。更何况游戏中 敌人的AI都是非常高的。很多 时候是直接切入我方要点,哪 里弱攻击哪里。如果使用初期 角色、经常是卡在一个关卡半 天过不去。这样的难度对于不 小抗家来说只能是望而却步 的,这也大大限制了游戏的受 众群范围。好在游戏的难易度 和角色初始等级都是可以选择 的,战前敌方A 和我方思考时 **旬的选择也在很大程度上降低** 了游戏的门槛。这也算是制作 方的一点体贴表现吧。

要说最遗憾的一点就是本作剧情太少,少到每个角色的台词都只有那么一两句,完全成了可有可无的存在,虽说游戏的重点并不在剧情,但这方面的缺憾确实导致游戏的世界观体观严重不足。如果能够再多加入一点剧情要素,相信游戏整体会更加平衡。

说了这么多,虽然游戏的

说了这么多,虽然游戏的 销量并不突出,知名度也不算很高,但作为以战略性为卖点的战惧游戏,本作在战斗系统和可玩性上可圈可点,尤其对战骑类游戏的爱好者每着不小的吸引力。





最近玩的最多的两个 在玩类型一是格平 是战 惧,这两种类型都有个特点 是特耗时间,格平等或和人们起来瞬间就过了几个小时,战 摆筑起来也是没定度了。这次咱就聊聊最近玩的两个游戏

编辑图喜欢格斗游戏的人很多,我是其中水平比较菜的一个。毕竟咱反应慢,意识也不怎么好,而且基



总是一些操作复杂、很难用好的人,像是(函數)里的大壮爾樂。(GOXX)里的台球男都是如此。还好啥



个完全是因为之前脉用经常念叨,我才对这游戏来了兴趣。编辑感到了《刀魂4》之后,纱迦、胧用等一干铁杆拖着游戏跑到电视前面,把碟放进PS3,然后就围墙包装拿着,竟然没有一个人去拿手梳。于是我这个没碰过此系列的人拿起手柄,成了编辑部第一个玩到《刀魂4》的人,这成了目后被鄙视的原因。

等号,所以(力魂4)里的及位希尔坦MMB中苗条的线条就吸引了我。和大家打了几局之后,结果自然是毫无思念的完败。这一方面的原因是根本没玩过这个系列,水平自然不行,另一方面的原因则是上面提到的,在网上查了查这个人物才知道,她的招式都要被攻击键及力,在游戏中算是操作最复杂、上手最难的角色之一。这果然是我的宿命吗……(泪)



证据通知通过是现在?

《机战AP》是最近一直在玩的游戏、按我近期玩机战养成的坏习惯,一周未都会坚持机体性能、武器0改造,算是一点挑战、事到《AP》之后也同样打算这么玩。一开始的时候感觉还不错,虽然初期的BOSS大多会跑,不过一天的热血配合主角的强力缓冲也能让大多数BOSS爆掉。不过随着流程推进,玩起来就开始吃力了。首先是自己人SP点数少得要命,还没有SP回复,让习惯了《OOS》里拼命用精神的我头疼不已。其次是我方那低得可怜的命中率让战斗的节奏拖得非常慢,后来听羽纹说就算是改满了机体也是如此,我才稍微平衡了点。好在本作的BOSS大多比较厚道。有感動的潜式要么消耗时多,要么有弹药数限制,无消耗的招式大多射程威力都不怎样。把BOSS的FN残弹都耗光之后找个炮灰吸引BOSS火力,其他人在BOSS射程之外就可以安心磨血了。晚,貌似0成也不难啊。

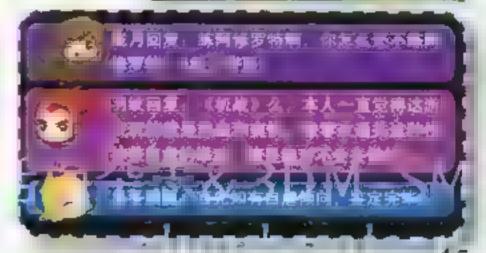
原本以为就这么慢慢打就能通关。不过这最终关把我的嚣张气焰一盆水浇灭。这关的杂兵巨多。BOSS的血比原版(机战A)厚了数倍不说,还有HP回复的能力,最要命的则要数这关的10回合限制,我的躯队本身对BOSS的攻击力一下也就三、四千左右。单给我10回合让我打BOSS都不一定能打死,更别说几十个杂兵

在旁边的骚扰了。最后经过多次尝试后终于放弃了,花 钱改满了几台机设几回合就打完收工。眼镜厂你果然够 报,最后一关摆了我一道 ····



◆最終美时的 存档 回含數 和钱數都有点 夸张

▶耗光残弹后 射程只有1还 不对空的哈曼 更美丽。 死的。





八月初开, 奥运盛会如火如荼地进行着, 想必各位读者也是为中国队的不断取金而感到 **自要与光荣吧」如果你想亲身体验。下缀。本会** 所带来的激情。手上的PSP又正好没有运动类 游戏的话, (国际巴霍大学)就能满足你的禽 求。游戏中包括了跑步项目、跳跃项目、投掷 项目与射击项目在内的多项体育赛事,不断地 完成挑战还可以开启全新的比赛。不过比较贵 憾的是这款体育游戏的质量和它那可怜的2tM 的容量成了正比(一个NOS游戏都比它大),如 果你没有做好心理准备,还是不要玩的好。同 样是竞赛,由福特汽车公司冠名推出的这款 〈臺灣打力慧對寒》成了八月初PSP平台一款不 可多得的竞速游戏,本作共收录了38个寒道。 玩家要做的就是在这些餐道中不断取得胜利。 游戏的重点就在于收集各式各样的福特汽车。 虽然本作的画面稍显粗糙,不过缤纷多彩的场

	The same of the same of
国际田径大赛	16
福特拉力越野赛	20
小芝麻2 我家宝宝最棒	21
触摸撤退 柔软战车	18
萌单DS	17
叛逆的鲁鲁修R2盘上的Geass剧场	21
流行之神2 携带版 曹视厅怪异事件档案	20
风舞格斗	17
盗贼皇女	19
喧闹少年!找碴大师	18

景图是给玩家视觉上的一点点享受,除了丘 陵、山洞,还有平原和雪上等地形。

朝死人不偿命的(小芝麻)再次登入 NDS: 在本次的(小芝麻2 我家宝宝最棒)中, 玩家將看到全3D的豆芝麻以及各种各样的道 具。除了提高画面表现力外,游戏继承了前 作中可以用声音、触摸同时教育豆芝麻的方 式对它进行训练,并且加入了全新的剧情对 话模式。如果你是一位平日里生活压力大, 对可爱的事物又特别喜欢的女生,就可以完 全沉浸在本作轻松可爱的游戏氛围中。你有 听说过"上战场就是为了逃跑"的军队吗?不 要惊讶。(刘模敬以 多软故车)就能给你这 种奇妙的感觉。本作是根据著名网络动画《桑 软战车)所改编的游戏。玩家所要做的就是将 下屏幕中三个连在一起的方块点掉,让战车 们逃跑即可完成游戏。在作战过程中游戏还 提供了像龙卷风、坦克这类的特殊道具帮忙 清理场地。游戏的操作系统有些类似连连看



▲《国际田径大赛》的画面简直不堪入目



▲《流行之神2》的創情非常不错,喜欢神秘事件的玩家可以尝 武一下。

等休闲游戏,不过本作的主旨还是让玩家在 游戏过程中体验一下原著幽默思揭的情节 吧。如果你想一边学习英语和日语,一边又 可以触摸到可爱的Loi的话,就来尝试一下这 款(萌单DS)吧。玩家在游戏中将扮演 位意 外获得魔法的美少女,为了能和自己喜欢的 人增进关系而引发的一系列、恶揭的故事。 结 荣故事模式后,就可以开启邪恶无比的"摸女 模式",通过系统提出的单词测验等考试。电 脑就会根据考核情况批准你对女孩进行触 模。虽然本作对语言方面有一定的要求,不 过相信游戏的"摸女"要素能够让许多人冲破 阻碍来体验吧。

如今再谈起黑色皇子鲁鲁修,早已经是一 位家喻户晓的大人物了。〈'发走了'新鲜'。〉臣 上的Ceass的场)是一款不同于其它《鲁鲁修》 题材的作品,游戏是以玩家扮演的留学生作为 主人公、与原署中的各位人物一起进行小游 戏,提高友好度,最终达成各种结局为目的。 虽然说是一款普通的小游戏合集,不过本作所 加入的大量语音与原创剧情,相信喜欢鲁鲁修 的玩家都会对它爱不释手。〈允丁之特、福肯 设置和广泛是事件概念)是PS2版同名作品移 植的游戏。本作在前作剧本的基础上又加入了



▲在玩之前,我认为《盗贼皇女》是一款A、RPG、在玩之后 它就变成了PUZ。

全新的原创剧情,并且增加游戏的CG画面。 与现在众多PSP小说型AVG游戏一样,本作也 是使用静态CG图片加文字的阅读方式。好在 游戏本身的剧本比较精彩,在洞类游戏中也属 于上等水准。

当你看到(风舞格斗)这款游戏的封面时, 是否觉得上面的人物有些心曾相识? 没错 本 作就是由开发《降魔灵符传》的Ninja Studio/小 组制作的2D对战格斗游戏、除了游戏中的原创 人物外, 你还可以选择在(降魔灵符传)中登场 的多名角色。不过游戏本身的素质却不尽人 意,难度偏低,操作过于简单等因素都使它变 成一款普普通通的格斗游戏。上下屏幕同时作 为战斗场景倒是不名见。

另外,想必有不少玩家对MMV公司的(益 A RPG实际的表现却让人有些失望。由一百 多个小关卡构成的流程怎么都让人感觉这是-

款类似(仓库 **公** 发展 谜游戏,至 于剧情。那 只是可有可 无的一层皮 而已。虽然 谜题设计还 算过得去, 但整体节奏 的缓慢以及 操作手感的 不佳让本作 玩起来严重 缺乏流畅 感、小心被 "當"到。



▲《风舞格斗》远没有它的人设那么漂亮。

如果你拥有一定的英语基础和国外的人文 知识,那么不妨来挑战—下PSP平台这款专门 提问这方面问题的游戏《宣司》年 找醋大 广)。游戏中的问题覆盖了音乐、电视节目、 科学、名人、自然、电影、体育以及生活这8 个领域,共计5000多个问题。你只需要根据屏 幕中的提问按下相对应的答案按键就可以完成 游戏。总的来说是面向生活在国外的抗家、国 内的玩家相对解答起来有点难度。



Marin Marin に使える。 関連のA Marin に与える Cián Marin Report F 次世代主机X360在日本市场的软件销量可调连温 吞吞水都算不上。微软当然也不愿意硬件销售持续低 迷下去,在全球市场占得先机的情况下,包括《FFX III》在內的大量日系RPG也即將發陆360平台,想来应 该会在日本市场有所起色。然而就在SCE额面扫地之 时,NBGI公司的《偶像大师》悄然公布了PSP版消息。 虽然该游戏的影响力无法跟《FF》相比,但也有人戏 称:"索尼最好的日系游戏跨给微软,微软最好的日系 游戏也跨给了索尼。"这次PSP版《偶像大师》将分为三 个既本发售,分别以"日"、"月"、"星"命名,玩家们 随时管地与偶然则亲密接触的机会总算来临了。

文 眬月 美编 澄香





因为喜爱唱歌而走上偶像 道路的春香是个直率、开朗、 做任何事情都极为努力的女 孩。当身为制作人的玩家遇 到挫折时,她的开朗说不 定能给予你勇气。春香性

格文静,并且有些天然呆。经常无故摔倒。这样的 朝点虽然有些俗气,不过不妨碍她成为一个人见人 爱的女孩。同时,春香的育成也较为简单,完全没 育玩过家用机版的新手玩家也能胜任制作人工作。



希望通过自己的成名给家庭带来活力的年轻女孩,开朗而充满活力。不管在歌唱、舞蹈方面的小练有多苦,她总能充满吧光地喊出"我会努力的。"如

果你累了的话,也能被她青春洋溢的活力所感染。



一眼看去让人误以为是美少年,想来在出道后会在女性FANS中人气高涨。虽然外表如此,但实际是非常有女人味的少女。她想从一个"男孩子"变成人气氛象,因此向着演艺器努力着。能明白她"改变自我"的这种心情的人,可能只有玩家你。



為愿望的她选择了站在舞台上。虽然会常常心情低落,不过她对心能的恐惧执着绝非虚假。调玩家一定要支持她,并且在关键时刻伸出关爱之手。



外表可爱的大小姐,由于从小娇生惯养的关系,14岁的她可能会让玩家感到十分颇多。不过,当知道她进入演艺圈的理由后,想必你一定会尽全力支持她。伊织

的歌舞实力都是临场发挥型。但如果能够通过交流 控制住大小姐脾气。一定能成为耀眼的明星。



轮塞登台演出是785事务所的 最高机密。姐妹俩关系融 高,在她们看来,演艺圈就 是一个巨大的游乐场。这对 喜欢恶作剧的姐妹经常会把身 为制作人的人势得随团转,不妨

放平心态,和她们一起在"游乐场"里尽情嬉戏吧。

思念之用。



从摇滚到演 歌无所不精的天 才偶像,唱功 拔群。尽管 贪质忧秀,但她依然严

格要求着自己,从不怠慢练习。对唱歌执着异常的另一面,则是对其他任何事物都不感兴趣。如此勤练歌唱的理由到底是什么?如果能了解她的内心,并解开心结,成为一个顶级偶像并非参想。

三浦梓无论何时都保持自己的 行为风格、只要与她在一起、周围 的气氛就会变得悠然起来。由于性 格娲静的关系、三浦梓井不擅长跳 舞、这时就要看身为制作人的你的

本事了。与世无争的她为什么要进入竞争激烈的演艺 圈?当你知道理由时,说不定已经是她的俘虏了。



以 经理人为目标而来到 / 65 事务所,因人手不足的缘故在兼任事务员的同时也作为偶

像候补,在通往顶级偶像的道路上努力着。犹如外表,律子是一名擅长分析的知性女性。如果能获得她的信赖,玩家在今后的满艺圈里也能多出一个强有力的战友。



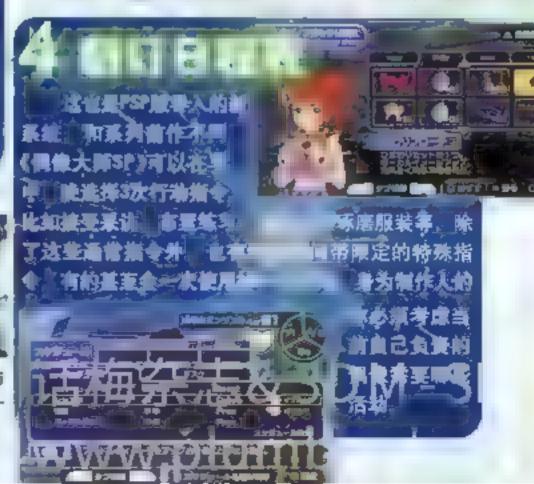




◀▲与偶像在事务所合流 先与 她们打招呼吧。本作中即使是一 句"早上好"也有很多种说法底。

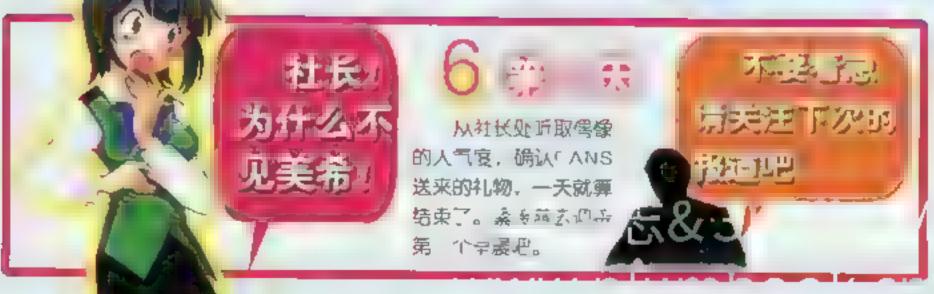
3 电机铸铁

从高木社长处获得当今演艺圈的流行情报,并且近取自己当前负责的偶像在民众心目中的印象。











在91辑中我们为大家介绍了本作中的重要道具"女神之羽"有影响制情发展的作用,而这次我们为大家介绍的"KA MA",同样也有着与其类似的作用。玩家在战斗中可以得到KAIMA,方法也很简单,就是在敌人体力为0的时候继续攻击敌人,俗称鞭尸。在进入战斗区域时,画面上会显了胜利条件和目标KAIMA数,胜利条件和目标KAMA数会随着场地的不同而发生变化。根据完成一个区域后获得的KAIMA数是否达到目标要求,会产生两种截然不同的结果。

▶数人死后继续鞭尸的话 画面下方的KARMA模就会不断增长 从而不断获得KARMA。

菜章 舊清

WEEL APPLICATION

▼区域内获得的KARMA累计值可以在 菜单画面的右下角进行确认 如果槽 蓄清的话 就代表达成了目标。

Bactle Start

✓进入战斗区域后 毫面中会显示性利条件和目标KARMA数。



国际人物从业会表现



www.plumbook.en











救出被困的主人公

画册中的故事和前作一样。也会出现 各种有趣的是世界地区 战出故事中异州 的地方并在它们停止主要降标准的工作



修正故事的发展方向



▶ 找出阴影 中陆行鸟的 躲避位置。



▼小小的食 人花也会带 来巨大的困 枕、

3Dマ 物語の数れが正しくあっていくのを感じる……。 これで元のパージにもほかるように書きはずより

▲白腹导师也将帮助陆行岛一起 进行實验。

▶ 格25枚建失的硬币指引向正确 的方向







在本作中男女主人公都 有各自的恋人候补,若与对 象的关系变得非常亲密,对 方还会主动告白。



◆▼甜甜蜜蜜的恋爱事件 当中 出现的台词都相 当肉麻・****



情报交换

玩家可以通过WiF与其他的玩家交换预言书内的情报。若能够灵活运用其他玩家的预言书,就可以更深入地了解游戏的世界。





- ◆支養預查排影和其他玩家交換預查书』周由己之的收
- 集的资料不会消失。
- ◆開業預言者:網膜其他玩家的預言书。
- ◆揭示權。可以網覧排名榜_是具体竞争内容尚未公布。



想在闲暇之余找一般能够放 松心情的RPG? 那么相信《你的 身者》是一个不错的选择。本作的 剧情中并没有太多深奥的东西。 且无满了童话色彩。玩家将 要扮演一位可爱的小勇 者,去打倒破坏世界和 平价大魔王。



从天而降、手持星之键的勇者。 不过、天真烂漫的 正达一点也不像 勇者。

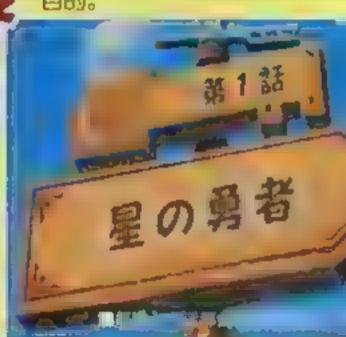


多,四面者

STORY

腹王的降临打破了人们平静的生活, 正当大家不知如何是好时, 一位手持圣剑、拥有星之力的战士从天而降。人们认为战士是天神派来的, 因此称其为勇者。

经过漫长的战斗, 勇者 利用圣剑之力成功封印了魔 王。世界恢复和平后, 勇者 告别人们回到了天界, 主线剧,精一共被分成了二十五话、完成一话大概需要三十分钟的时间。在每一话里,通过剧情玩家能够调楚了解到本次的目的。



不爱说话 的流浪剑士, 不过他的剑术 却是一流的。



▶若想要收养全部 的事件CG 只玩一 適可是不够的。





况着冷静、 极有责任心的 少年,非常尊敬 勇者。

他人的感谢

和一般的 BPG 不同, 玩家打倒怪物后并不会获 得经验值。在本作中,需要 在各种剧情事件中帮助他 人并得到他人的感谢,才 能获得,我用的经验值。



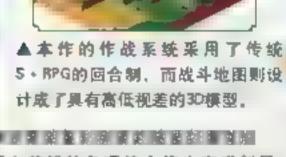
▲出现事件就表示升级的机会来了!



英雄武装是加利亚帝国的一种战斗装备,由于 ad 装备中部宿着"英灵"而带有魔法之力。在战 1中往 往占有很重要的作用。其中包括长枪 劍 弓等共产 个分类系统。在尤拉美加大陆,只有能够自由装配和 《控制英雄武装的战士才能被称为"英雄"。而装备上 英雄武装后, "英雄"们本身的职业和能力都会发生 变化,而其廢下率额的主兵但也会受到影响

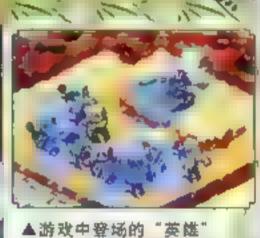






■ 日报 克塞斯 报 医皮 隐居的 医肾折 那么英雄的各项能力值也变成剑属 性。属性装配恰当就能大大提高角色 的战斗力。

《英雄武装之一的grand sword 右上角显示的奇语在台中的英 灵。必杀技是怒之炎。



▲游戏中窘场的"英雄" 达150人、他们的性格、能 力也是各有千秋。



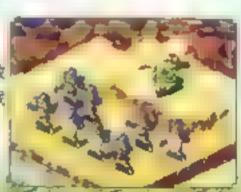


战 48、成本分子交易"英雄武装"的意思。 数学主兵阵型上。 (的安排也起至非常关键的作用。本作中阵型的特列分为"突击"

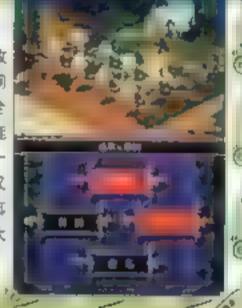
"防御"等几个类别。玩家需要一点判断数军的队形、



◆▶战斗的胜败 取决于玩家在战 术上的考虑。



是介于进攻 与防御之间 的一种万全 阵型 既能 给予数军一 定打击 又 不会在防御 上出现太大 漏洞。



I have the the 由于英雄武装中泰宿的英灵一般拥有强大的魔 力、因而现象在战斗中还可以使用"OJ J、AK" 释放工英冕的力量,借助英冕的必杀技来给敌人。 强力 击。而根据英雄武装本身属性的不同,必杀 结技的效果也有着不同特点。

▲英灵拥有的必杀技攻击往往带有强大的破坏力。 ▶必杀技 "地狱火焰柱" 的使用画面 这是一 种以红莲火焰向敌人发起强势火焰攻击的特殊





本作支持联机作战 玩家可以使用无线通信机能与同伴进行最多4人的战斗 甚至可以将自己的英雄通过无线通信借给那友使用,一般请况下偿出的英雄在出 击几个回合后就会自动回来,不过常是一定条件后也可以选择留在新的玩家处。





DS版追加崭新的职业

作为移植版,原作中最具特色的工会、职业系统自然也得到了保留。丰富的职业选择是原作中不可或缺的一大魅力,在积累到一定经验数值后。便可以进行角色的转职,第一次转职时玩家可以自行选择想要转变的职业,而此后达到一定经验值,还可以进行第二次转职。



▲ 满足一定的条件后,就可以到喜欢的职业的工会去接受转职。





剑士、魔法师、盗贼、服 事、弓箭手、商人

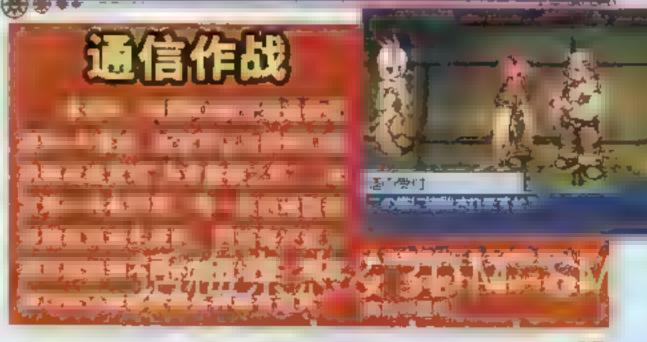
第三次美丽

骑士、神官、猎人、刺客、 巫师、拳圣、铁匠



同时与 般勢士 样擅长用剑 物理攻击力很高、战斗时还可以消耗一定的甲来提高攻击威力。

能够操纵自然界中的生灵和灵 魂来战斗的职业。擅长各种类型的 遗法 战斗时针对敌人的属性来攻 击成为制胜的关键。





注文しようぜに億たちの世界 Jokal A Entertainment

眼见传统的RPG游戏越来越缺乏新意,制作 方也开始另辟蹊径以吸引更多玩家捧场。其实今 年6月,本作的制作厂商Global A Entertain ment就推出过一款能够自由更改战斗要素的另 类HPG(世界因我而转),不过相比后者,本作中 可供玩家自由发挥的内容更加丰富。

游戏的主人公是一个名叫伊卡洛斯·马鲁科 天到晚游手好闲的他在偶然 尼尼的16岁)年, 得知了冒险制作设施"冒险服务中心"的事后、打 算借此来大赚一笔。所谓的"冒险服务中心"是这 个世界中为有着各种不同要求的冒险者准备的冒 险定制机构, 玩家可以在这里获得道具和累材, 来制作出属于自己的原创冒险地图。游戏中从地 图的属性、规模到宝箱数量都可以由玩家自己来 决定,例如可以按个人喜好造出雪原、森林、沙 漢等冒險场景, 甚至场景中可能出现的魔物的属 性也可以进行随意组合, 当然在这里也接受武 器、防具、道具等的设定服务。

玩家所要做的就是到镇上接受任务,然后 到"冒险服务中心"购买所需的设施和素材,制作 完成后就可以展开冒险了。游戏的战斗采用了6 ×6的格子地图,我方队伍最多可容纳4名队员



力。根据敌人的属性弱点来进行有效 作战就能取得胜利。虽然冒险开始前 都要花费一定的金钱来购买制作紊 材. 但顺利完成委派的任务后又能赚 上不少,除此之外途中帮助村民们解 决一些困难,包括帮忙寻找道具、带 退魔物等也都能得到相应的报酬。赚 取足够的金钱后,又可以到"冒险服 务中心"定购更高级的设施。而随着 游戏的进行, 可购买的服务也会越来 越多。

(文 嘟嘟)

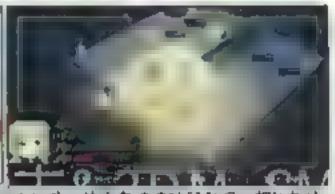


▲ 置险服务中心 的大厅 在这里可以购买 到玩家想要的冒险设施和景材。

C. Street



由设定。



丽 只是6×6的格子地图显得拘谨了一点。

本作是一款改编自大人气少年漫画(JLEACH)的横版过关游戏,我们所熟悉的角色都将以可爱的Q版造型登场。游戏中登场的角色超过80人,如此可怕的人数在(BLEACH)以往的游戏作品中是从末出现过的。玩家还可以通过修改角色的发色、肤色、以及利用在游戏中获得的各种装饰品来制作一个属于自己的独创人物,这些角色可以在战斗中使用。为了让更多人体验到窦快的战斗,本作对玩家的操作要求并不高,初期还会有战斗指导员为玩家说明游戏的操作方式。本次(BLEACH)的TV动画制作小组将为游戏提供特制的片头动画以及大量精美的过场动画,相信对于 ANS有不少的吸引力。游戏当中还农录了各位人气角色的早安问候语,玩家们可将其设置为闹钟铃声。

(文:洋葱)

▶原本外形可怕 的敌人在游戏中 变得相当可爱。





◆每关都有强 大的BOSS在等 特玩家。



在游戏的领域里,麻将和美女永远是一对好 搭档,无论是真人的还是7D的,有美女在游戏中陪玩家打,总是能让激烈的战局多一些乐趣。 (朝麻将)正是这么一款美少女麻将游戏。游戏中,玩家将和不同个性的16位美少女在麻将桌上展开四人麻将对决,对手们可不仅仅是单纯地打 牌,更会发动不同效果的必杀技。"然,作为平衡,玩家也是有必杀技的。游戏既然以"萌"为名,其可爱少女自然是一大卖点,而为了增加朝要素,厂商还请来AKB48 Team B的全体16名成员来担任游戏中的16名少女的声优。另外,从游戏"15岁以上"的年龄限制来看,战胜美少女后,本作也有大多数美少女麻将游戏的共性有那么一些"不适合15岁以下"但也不至于很露骨的要素。

(文 马修)

AKB48 Team B 就声美少女麻痹脖戏!







とんがりボウシと魔法の365にち

相信大家看到这款游戏的画面都会立刻联 想到任天堂的百万畅销之作《动物之森》吧。确 实,这款由Konam,推出的魔法养成游戏在许多 方面都有着(动物之森)的影子,不过本作中的 世界是一个如(临利,皮特)中的霍格华兹一般的 魔法学院,玩家可以在这里学习各种咒语和魔 法, 努力成为一名能够自如操纵魔法的4星级

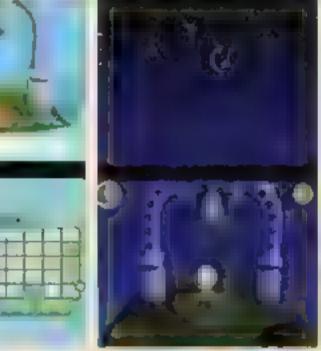
大魔法师,还能与性格各异的同学们成为好朋 友。与(动物之森)一样,游戏中的时间也是与 现实同步的, 画面中的昼夜、四季都会随着现 实时间发生变化。游戏中的魔法都比较简单, 如制造彩虹和让花瓣从天而降等魔法、需要玩 家用触控笔选择各种"魔法语"加以组合来进行 使用。而除了一般的学习生活,每周末还会出 现一次"不可思议的时间"。每到这个时间都会 有 名特别角色登场,而且他们常常会制造 出一些麻烦, 玩家就要利用学到的魔法来解 决这些麻烦, 成功解决后还可能获得稀有的





▲充满幽默色彩的 放屁應法 利用 这种魔法可以将怪物等敌人吹走。

▶用触控第在下屏画面中输入操纵里 星的咒语。



魔法道具。当然,联 机游戏也是本作的魅 力之一,玩家可以与 朋友一同交流魔法和 咒语学习的经验、发 掘更多妙趣横生的校 **园趣事。(文- 晰晰)**

◀ 梅天空中的显屑拖拽到主人 公处, 让咒语启动, 郑刚输入 的文字就会出现在天空了

赤 次郎・ステリ 月の光 一元める钟の茶人-

赤川次郎ミステリー

异的池塘、



▲学园的两大景观。暮色中的无钟之钟楼

沈める緒の殺人

本作是年初(夜想曲)的续作。由2002年HS2平台的同名音响小说移植 而来。游戏以"钟园学园"为舞台,主人公要扮演《名新人教师,来到这个 有着巨大水池和没有钟的钟楼的学校任教。黑影渐渐逼近这个有着禁忌过 去的学员,多个诡异的事件等待着玩家去解决。游戏系统和前作一样,对 应触摸和按键两种操作方式。追加的"触摸系统"允许玩家点击游戏里出现 的可疑文字,玩家也可以借助"临摹系统"一边看着人物相关图一边进行推 理。此外,游戏还搭载了推理时的地点选择、她图显示等功能。

本作的主题歌是由HOTAHU演唱的(无法绽放之花),本曲贴近原剧本 世界观、歌手窜有透明感的歌声也是值得更快的表点之一、

■游戏中的人物依然是剪彩式。







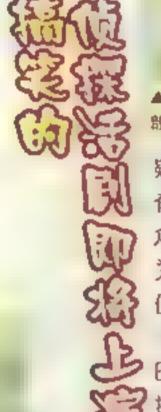


、かもの奈慎 iKATAN-

リカもの探偵

-IKATAN-





本作是一款侦探类AvG,玩家要扮演大小姐出身的新人侦探上之边日记,和伙伴飞田给 开一起解决连警察都束手无策的事件。比起悬



▲女装系统相信满足了相当一 部分群众的"恶劣"嗜好。

▲柱态子都市的各个地点 搜索关键情报。

疑氛围,游戏更为注重故事性的描写。游戏拥有"关键词"和"女装"两个主要系统。当主角与众多人物对话时,用触控笔点击语句中隐藏的关键词便可将其取为己用。收集到的关键词不仅能成为戳破罪犯谎言的关键道具,也能增加主角的行动次数。另一个女装系统是可以让飞田给开男扮女装,以获得平时无法获取的情报,拓展搜查范围。不过,也有一些关键词是在女装状态下无法获得的,因此要根据状况适时切换。此外,打扮女装需要消费游戏里的时间,因此对时机有一定要求。

÷ ,

うみうると戦強しよつ| ニコリ戸洗7大パズル555回

挑战逻辑思维的极限

曲Genterprise推出的这款(和乌米乌露一起数独吧 Nko 精选/大谜题555问)即将于9月登陆NDS。数独是一种数字益智游戏,它的基本规则很简单,玩家只要在9×9的方格内分别填入1至9的数字,使整个方格的每一列和每一行的数字都不重复,虽然听起来很普通,但只要改变方格的大小和既有数字的排列,数独就能演变出各种各样的玩法。游戏权录了日本知名数独杂志(谜题通信Nko)里的/种常见玩法,分别包括了数独、スリザ リンク、ぬりかべ、美术馆、カックロ、ひとりにしてくれ和へやわけ、合计谜题数量达到了555个,肯定让数独爱好者大呼过隔。另外厂商还请来了乌米乌露作为本作的形象角色、乌米乌





▲NDS的下屏显示数独画 面,而乌米乌露则是在上 屏为大家提供说明。

■新的玩法使游戏的耐玩度 大大增加。

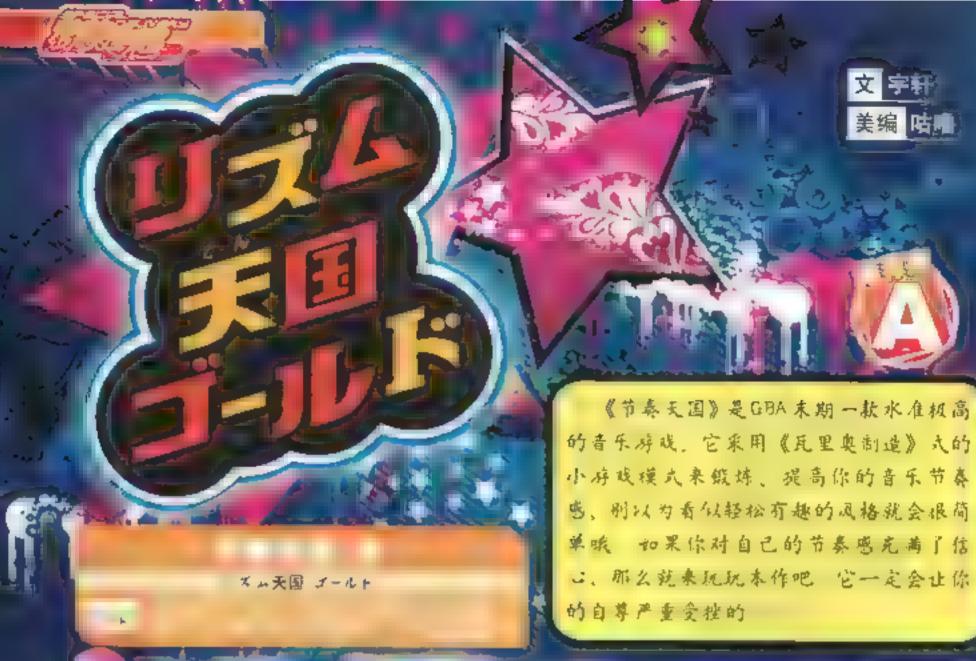
露是由著名动画作家合田经郎所设计的一种 海洋生物,这次它在游戏中会担任向导的职 责,为玩家介绍游戏的玩法和操作等。

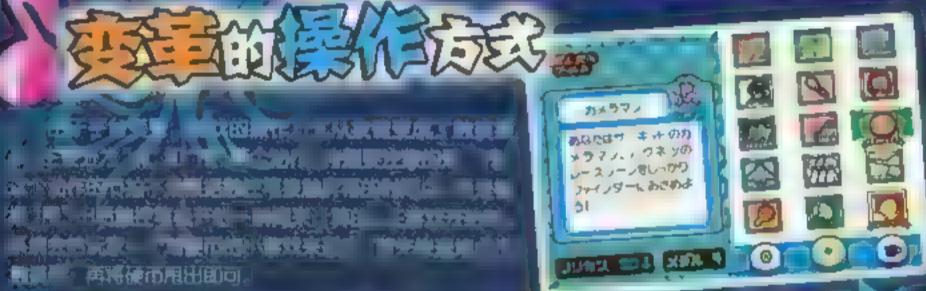
A G











镀铀

维作方法《

根据音阶在第五个音符 5 出现 两块方形每件重合 时 向上甩动舱控笔

备注∈

游戏后期会出现黑屏隐藏等件转动的状态。



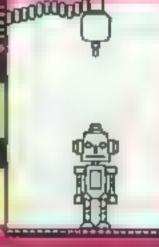
机器人正信

操作方法

在机器人移动到机械对下方时按下轮控第 直到充满液体后松开。

备注"

有时会出现大型机械人 此时需要花两倍的时间才能充满液体。



合唱团

集作方法

按住屏幕 根据前面两位同 件的节奏适时地松开触控

告注

当听到 大家 起来 的提示 结束后立刻松开触控笔,



野菜农场

操作方法》

根据节奏在农央层下的一般间接 住屏幕 特野栗披覆至半空时尚 上周动触控笔

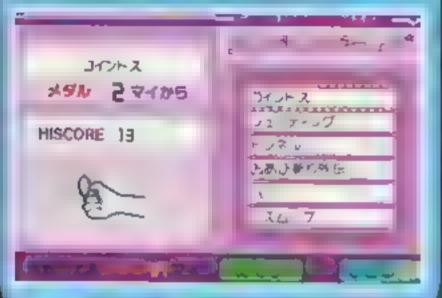
各建

有约会而第主接联 它们是至年至的时间此野求少半戒。

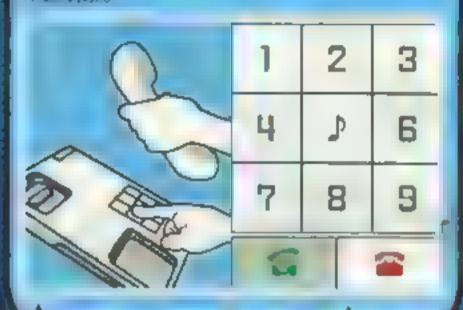


第一个关系得到了黄金评价后可可以得多 构金币,每个关系限算 双 得到了金币可载 T 以去咖啡馆玩 些强趣的体制。系统,玩游戏本 身不稍耗使币 但只有达到规定的金币数才能开 启轨的游戏。

有时一些得到过更全体的关系局国合业。 特色的方根提了,其的重玩多关卡并没有失误的 适就能得到Porfec,评价。逐渐价可以开启一些 隐藏的。资料或OST模式中的部户



善先莊本作前,你是最高楚这是一个实实在在的許多勝伐。所以,想要玩得好一千万不能依賴認為了一零一而之意靠自身的节奏感。每一个赞成都会配有一等音乐,所有的变化都是根据音乐并奏来进行的一所以只要掌握了这首曲子的节奏一整簧成功了一大半子。对于某些音乐提示非常无要的跨伐,如一吃馒头",完全可以闭起眼睛未玩,这样会更加专心,而不会被机觉上的混乱影,成绩。





11-2. 对自然是这一种参加的基本企业是不多。 12 地方的现在分词

丘兵赛

操作方法

根据对方发球节奏用动触拉笔 将乒乓球打回去

香注

会分别出现吊球和快球两种变化 吊球的节奏比普通球慢一倍 而快球则只有一半 且发快球前会有提示音提示。



音乐蜥

操作方法

在看到两只蜥蜴互暴 下后根据 节奏来回划动两次螅控笔。

备建 4

本关除了节奏快慢外没有其他变化 根据游戏的注解来看 世界上还真的存在这样一种利用音乐来求偶的蜥蜴。



食神修行

操作方法

一个吃馒头的功夫 游戏 霉要根据节奏 点击屏幕将馒头送 入口中

备注4

分别有蓄通的白色馒头 绿色的三连音馒头和红色的半拍馒头两种,一连音馒头需要在吃到第一个馒头后再连续点击两次 节奏和



普通镜头相同。举拍馒头则是直接点击两次 中间的 节柏间隔为普通镜头的广分之

话梅宗志&3L



表神对视后的王子虽然已经在通常意义上 死亡。但他的灵 表并没有离开古城。最初,借助凭依女仆艾夏黑王子能在艾夏的言 請以独特的視点遭遇各个人物。和我们通常所了解的凭依不同。 逐无法操纵被凭休者的精神。" 实际上相当于借助被凭依者的眼睛

为了避免无尽的悲剧轮围,玩家要在适当的时机转 更凭依对象。可转变的凭依对意思定在与当前被凭 使对象发生对话的角色上语 如女仆艾夏曼初遇到的 占卜屋老婆婆就知道王子身上的重大秘密,如果先 收到她的身上 "就能获得意想不到的重要情报。而 #電子悲劇的对象----因为王子的死而嚴奪自杀的 <u>丰春盆等规定</u>形依到她的身上也会知道不为人知的 秘密:論事件带来转机。



游戏中的一天分为早。中。晚三季时间

機。王子在每天深夜能托梦给当前凭依的角色

天牧集的情报里会包含"托梦关键词"(梦》)

这也是作为曲灵的他与观实交流的惟一手数。白

模关情报传达给被先依者。该先依者知道隐藏的

真裸后。行动方式也会发生变化,从而阻止患量

发生。本作中的凭依与托梦模当于"收集情报"颗

'解谜"的关系:他王子曼如无法适时转换觉像

该两种行动都无法康利完成,这也是本作。

- 触推理解

1000年

此游戏相比約

PERM N

《耐无法转变凭依对象》。他在没有死神的场合下

报》「先接查凭依者以求回避的行为也是必不可少的」

调查过程并非一机风崩。当故事进 防蜀莱瓦天以斯《死神会作为干扰角色出 潮。他的出现方式与王子相同。 化是凭体 对某名角色的背后派当王子与死神相道 左上角金星示出绿色数字表示主子的世 发生对话的话读中就会减少。减少到0幅当

游戏中有着资料收集 要素。在流程中与角色对 话即可获得关键资料。获 得怎会在屏幕的右方星示 出數字。这些資料均与贵 集社会相关。能扩展玩家 前知识面。 努力特200条关 **維資料收集完全』可是非 常有成就感的。**





出的独有技能。基本分为飞行道具、无敌技、突 进技,此外还有指令投一和辩设置等。

觉醒必条技 带有"暗转"的特殊演出并消耗 50% C的特殊的也手技。

FB必杀技 FB是Force Break缩写,此系统 为AC重新加入的系统,其介于必杀技与觉醒必 杀技之间,可以看作是某特定必杀技的强化版也 可以看作是觉醒的杀技的简化版。



GC系统又称为通常技能编系统是对戏 里最基本的系统。其原理就是通过顺序技 不通常技来形成诗中实路线点反映在游戏 而而上就是形成了简单的程序。在连续 技)。「阿尼斯城每位角色開都有些許差別」 **整一般道循这样的顺序**。第一次海涛形 換環此路域製们就可以理解或:應后的運 常技可以取消它前面約過常技所形成的權 L 以而形成Circles 由于被系列游戏有 空中Gomba的设定。原以空中的Gomba也要 m各角色的GC路线:

्र भागा र लगा है। भागा 機合表改畫GC繼續

RC. FRC

RC 全称为 romace Cancel, 使用后角色将消耗 5 En C,通常技、必杀技、L以及正以及觉醒必杀技 命中或被对手助件时同时按下← K、S、HS中任意3个 键。可以海除角色出招的硬直,成功后角色身体上会 冒土红光。《C的主要用途是消除硬直使原本无法成立 的连续技成。1. 或是减少大硬直招后的危险。 熟练掌 握信,还可以利用一C来进行欺诈投等高级技巧。与 HC相比,HC的使用条件比较宽松、除了几个特殊的 招使以外大部分攻击都可以进行RC、关键时候玩家可 利用《C实行批严启主》。

FRC 全称为 orce romance Cance。操作方法 利作用与IC基本上是一样的。不过IC可以在绝大部 分招式中使用,而 LCC 皮质在特定招式的特定时机 才可发动。对时机的把握要求非常高。与IIC相比, RC只需要消耗角色与光的 C槽,而且在大部分的实 用连招中。FIO的使用率非常高。玩家若想练好一名 角色、翳縛掌握该角色大部分招式的 16 是非常关键 的。因为除了连续技, 110在 择与压制中也将起到 很大的作用。

所有FRC能算框查他可以能力

G的全事为 Tennion Tenne 通常等为 来统。在画面的左下角和右下角各有一个写着 Xennin 的槽。而用色进行前Dank能向对于发动策 击时区就会慢慢增加,直进行后约4000米时间不 采取主动攻击只顾后岂禁囚。不用多久KS篇上会 出现"Denger 的音音 此时若再不主动或选或技 近对手的话TG镀金一次性被清空



GROW BLAN

1)使用觉醒必杀(一般消耗50%的TG槽)

2,8C(消耗50%的TG槽)

(3)FRC(消耗25%的TG槽。

(4)使用一击必杀(需要牺牲全部TG槽)

(5)进行FD、SB(根据操作不同消耗量也不同)

(6)使用阳攻击(消耗25%的TG槽)

25%以下时为雪色

25% 49%时为绿色

75% 99%时为繁色

100%时为金菱色

除FD SB 击必杀外其他都无法进行

除土述操作外 还可以使用FRC FB必杀

50% 74%时为粉红色 除上述操作外 还可以使用RC 觉醒必杀以及DAA

同上

可以进行上述所有操作

ATAIL COLLEGE THE PARTY SEED TO A COLLEGE

Burst条统



Parsi標在体力機的下方。蓄满后===元子术 字会发光。此时只要被下D+任意的另外干燥使用 发动。Parsi具体分为两种

使用金色的主意击之后还有会产生一定的无数

Man (m)

可取击型的全色base不同。防御 型base是在自己被对于攻击时使用。一旦成功命 中可将对于弹升,其本命中散入整个bast植物瞬 排弃空,被取功击中目标base 将被整一一被对 手的攻击。不过蓝色bast着被对于先读并防住。 时方可直接进行反击互表方无法防御。另外, 并不是所有招式都可以利用蓝色base排开的一种, 形偶必须,奉除。投投以及部分特殊技(如梅瑶 的固定这类上半身无章的语式的情况下是不可 以使用bast的。

TIPS . EXTEN. ST

GG: FACE

FD.

作全称为,autoess refered。也可以称为绝对防部系统。只要问时按下PK、ShS中的任意2键 ShS不可再加上后方向建设可以使用一了。成功的角色身上会为可线色光器。



(1)在开FD进行防御时,GG槽值不会增加,可以防止被 暴血

(2)防御必杀与觉醒必杀不会被磨掉体力。可以防止对 手在最后利用器体力来取胜。

(3)PD防御比正常防御弹开对手的距离更大 可以利用 其来中断对手的压制。

(4)空中FD可以防御往本不能防御的地上技 可以避免 受身和跳跃中受到对空追击。

(5)瞬间开FD可以取消地面前Dash后的硬直。

一击必杀

同时按下除D以外的剩下全部4葉角色身体 四周会出现红光 这就来深该角色进入一曲 必杀准备状态 此时以精的能量会不断减少 被至0后体力模就会开始减少 在这个状态下轴 角色的一击必杀指令使可以发动 一旦击电 所于便能直接取得胜利 转没打中还植就会生 部消失 之后无法进行与正位植有关的任何和 作 各一击必杀准备阶段可再次按下4幢恢复原 正常的状态 恢复居可6槽的数值为。

(1) 霉姜消耗TG糖的能量

(2)开FD进行防御时所产生的硬直比普通防御的硬直 大 並什么攻击都+FFD% 即的运有可能等 丧失反击的 机 号。

WWW.DILLHER BOOK.CI

前冲、疾退系统、空中前冲与疾退



前才 通常称为前trash,操作指令为→→,可以让角色向前快速奔跑。前冲结束的一瞬间会有硬質时间 我们可以利用攻击或开。等方式来取消硬值。

疾退 也是 Jack Step,操作指令为←←,成功 百角色会急速向后撤 步。若时机把握得好, Jack Step可以回避不少招。成功回避后还可直 接向对于进行反击,想成为高手的玩家必须掌握 此技巧。

空中前冲与美退空中的前冲与疾退普遍都称为空 wish,指令为在空中进行→→或←←。向前空 wish结束时没有硬直,向后也没无敌时间。 般人一次起跳只能空 wish一次。

「IPS 型Dash,

跳跃的相关系统

精水 1 1 以不管違度极快 高度省比普通 糖聚高出不多。不过追常普及下班之底是不可以再进行2段能的。

起業未取消特定通常技的配直

与JC是一样是指攻击之后进行大戟来取消据的硬直

本三本型

游戏中存在着本重本型这一概念,这将直接影响角色们的落地速度。因此,每个人的连续技都将根据对手的本重本型有所不同。面对体型庞大或个子较高的对手,某些原本无法命中的超低空攻压都将成立。反定本无法命中的超低空攻压都将成立。反之,某些。巧的角色可以利用自己的低身位来回避掉一般人无法回避的攻击。下置我们将为大家奉上人物的体重情极,方便各位练习连续转。

THE MELIABLIKY

EN PLANTED TE TANKS LEZA SO

HE LAW AL JA HALE

Dust By

Duot政帝 - 指令为 . 站立 攻击为中段属



性初主则之被后足的 段。中手

将与写成。并在一段时间内无法要身,这时我们只要迅速沉起了与的背景就会变为意色。这就表了进入了,ree /one 自由区域)。在 ree /one 里可以使出各种平的无法成立的连续接重创对手,建设每个初学者起码练一套 iust连续接。

(1)可以无限JC,本不可以JC的技也可以JC了。

(2)可以无限空中Dash。

扫膜Dust攻击。指令为2,命中后可将对于直接放倒无法受导,是进行压制或择的重要手段之一。

SB系统

THE REAL PROPERTY AND ASSESSED.

進非为 直防 在对方京古快要命中的瞬间也 而进行数据。若角色是上风一下白光就来示直防成 源。直動主要作用是減少酶製油率或治质产生的硬 直对问:从两作出反击或造影对手的连续。不过1 防心巨失敗遂常会直接被对于命中。一定要求的

本作不分取正都有基底修正系数,若以这 些技来作为起始攻王的话, 那么后面所形成的 连段伤害就要乘以这个系数。

有基底带正的按只有在其作为影 是本意计划的。



角色辛里投技會承 農總的差 尤其在斯边以授技为起婚的进程不少 拆投一定要達过先课品訴技療令与技技療令是相 **一有个别角色的描卷卷是无法拆**断



DAA全海Deed Angle Attack | 贝里在防御对 手乘击的同时按下方向前*任意2个维(不包括D) 便可发动DAM,对于将被弹开并贴墙,若距离允 许还可以进行适当追击。使用DAA将消耗50%的 在G槽:通常在遭到对手压制时使用了 戏曲

Counter

Counter Hit --- 简称为CH,

出程有侧几种情况。

(1) 要身不能

指给任的改击人招流等级以及出招 时机不当而被对手的攻击打破,角

(2)弹 飞、弹起 (3) 摇晃

(4)倒地

色就会遭到CH。遭到CH后一般会 (5)點要

(6)滑地

更多 当角色在空中变创后,可以按广以外的任 夢一键受乌来逃脱对手的连段攻击,在受身瞬间 角色有无敌判定。不过胡乱受身很容易被对手空 投,一定要等值。

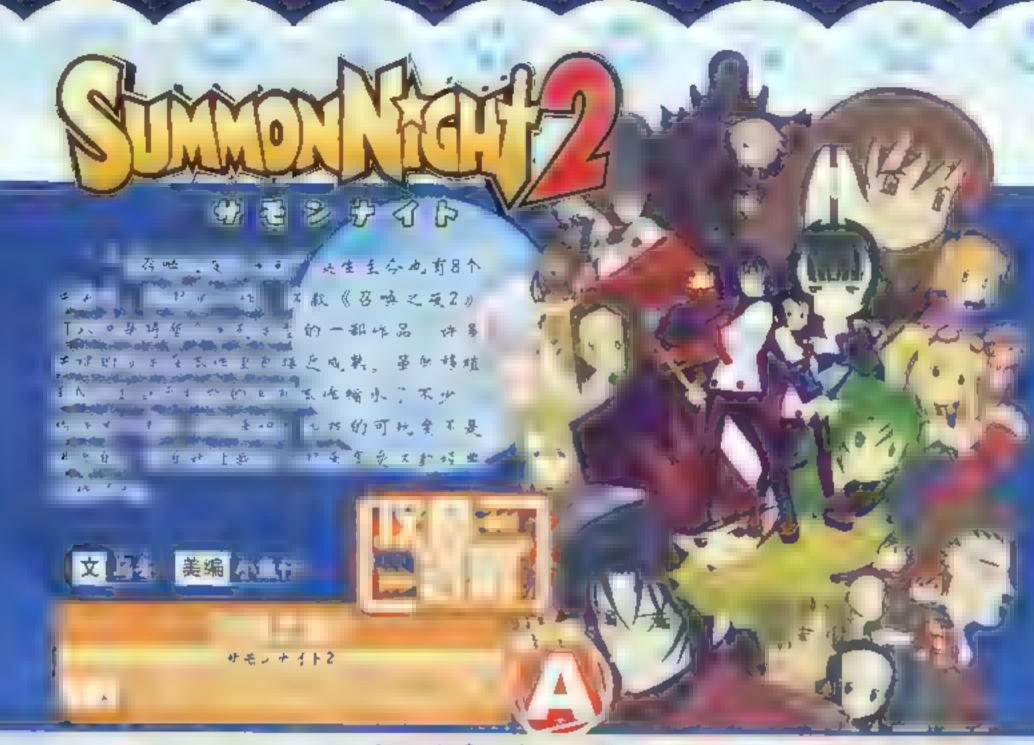
3 5 6.6 8



本表列一學者上去似 **士十分复帝,不过一三了** 系统使能源快上于 和音乐一如既在時代 新增加的组队模式感 党设多大乐趣。和PS2版和 此 本作在系统上基本法 有更化 不过对于配置了 **家屋机成新机的玩家**面 a 类据用PSP灵活模拟作 色还真常要下一种朋友。

48





THE SERVICE OF THE PARTY OF THE

BRÂVE CLEAR

这是一个专门为增加游戏难复而设的系统。在每关的影情就以中会有一个等级的限制,如果角色可以在这个规定的等级下过关,就就能达成了《Avi Cu Ai 的好处就是可以获得拿来发动队在能力的Pis,队伍能力具体效果和获得方法如下。另外还需主意要达成了 Air Cu Ai 还有两个隐藏的条件,一是不能有角色死亡,一是使用道具不能超过一定的次数。

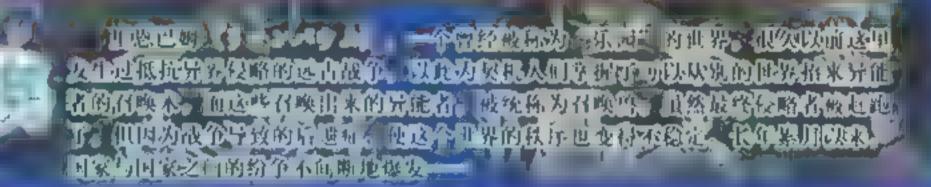


和NLIS版的前作一样,本作也看加入了中S级没有的召唤交流系统、这 个系统的作用是通过迷你来提升召唤鲁的好慈度、当某只召唤鲁的好感度 提升到最高时就可以将它交给 名角色,让其成为该名角色的注目召唤 兽,注目召唤兽是可以使用最遥技能的,同时该名角色召唤它的时候所需 的召唤等级会下降 级、消耗VIP也会减少。

和前作不一样的是,本作进行召唤交流的地声做了一点改变,未再是 在主角的房间里进行 而是要去メイメイの店、进入尼彦择「召唤兽のこと で相談"后再选择"召唤兽とのふれよい"方可就进行召唤交布、另外还要注 高每交流一次都需要消耗 个サモナイトへン。



THUNG BENGE





马格的(マグナ)被 一把熬惠的声音从磁梦 中叫醌,声音的主人是 黒斯迪(ネスティ)。他 是自己的前辈,两他们 所在的这个地方是基王

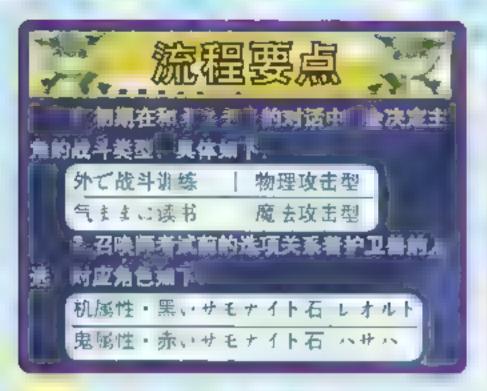
都筛拉蛛(ゼラム)的召唤师机构——茶之旅商,马 格纳平时总少不了受到涅斯迪的照顾,今天也一 样,但斯迪是特地来提醒马格纳别忘记重要的容噪 师考试的。在答之派阅复召唤师考试是成为正式召 嗅师的惟一途径,而只有正式的召唤师才能被派遣 任务,所以今天对于还是试用召唤师的马格纳来说 是十分重要的。一看时间快赶不及了,马格纳这才 匆匆忙忙赶往考试会场,即使最后都没有迟到、但 还是因为自己板差的时间观念纸严厉的失利普(フ リップ)老师训斥一番。

考试的内容是一场实施,考生需要召唤出自 己的护卫兽一同把目标打倒。马格纳本以为可以借 助护卫兽的力量令战斗变得简单,但想不到自己各 唤出来的竟然是一个弱气的兽人孩少年,还没等马 格纳开口,这名叫作酱面(レシイ)少年抗哭了起

看来是实和其来的变化让他是到了惊吓 现在已经没有追路了,马格纳只好拉哥酱面硬膏头 皮走上了考场。事实证明普西并没有想象中那么 前,两人很快就把目标解决了,连在场的老师也大 吃一惊,这时失利普也终于认用了马格纳的宾力 让他成为正式的召唤师。

但还没高兴多久,一个如晴天霹雳般的消息 让马格纳再也笑不出来。他接到的第一个任务是被 派去校外进行自我修行。直至自己"有所作为"后才 能回到这里,至于"有所作为"指的是什么,就要靠 马格纳在修行中自己领悟了。







第一i 表別がの合語では、



收拾好行装后, 马格 纳在门口遇到了湿斯速, 本 以为他是来送行的。想不到 他竟然说要和马路纳一起 走, 原来答之派阎里的大人 物们担心乌格纳在外面阎

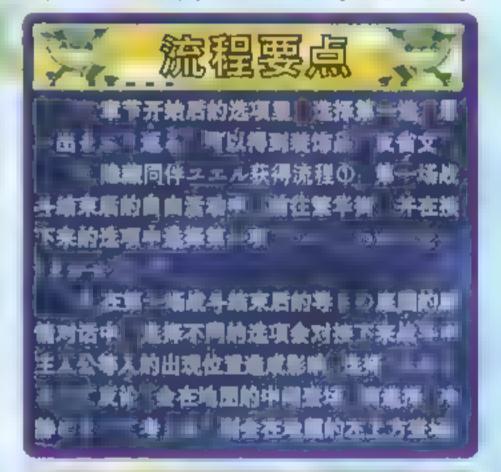
稱,所以派涅斯迪以监护者的身合和他一起行动。则 充出王都没多久。马格纳就说要体息,带领大家来到 了附近的体息所,可是当他们进入后和发现诺大的体 息所连一个人影都没有。这时涅斯迪斯拉心的事情发 生了,一群强盗从体息所的背后走了出来。虽然且是 几个强盗当然不是召唤师的对手,但是涅斯迪却对马 格纳的鲁林行动感到很不满。

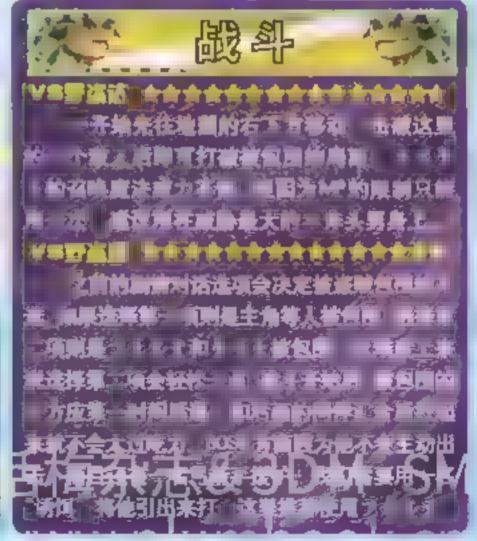
把强盗移交给了五部的士兵后,才知道这伙 强盗原来是属于金器在流沙之谷的盗贼集团的人, 他们经常在王部的周边地区对过路的人施以掠夺。 马格纳立功心切,想借到天盛贼集团来放变湿斯边 对自己的看法,虽然这个主意遭到了涅斯迪的极力 反对,但马格纳还是带着西来到了流沙之谷,涅 斯迪也因为不放心他们得跟了过来,正备两人还在 为此事争吵的时候,才发现自己已经被隐蔽在客石 皆后的盗贼团伙重重包围了。

在战斗中马格纳他们遇到了阿择是前来讨战 盗贼的冒险者常鲁迪(フォルテ)和惠察(ケイナ) 在众人的合力下顺利化绑了这次危机。事后马格纳 终于明白了自己的任意妄为会给同伴带来危险。他



马格纳的黎法后也答应今后不会过于约束他,就这样,两人之间的苯蒂在经历了这样事后得以消除。





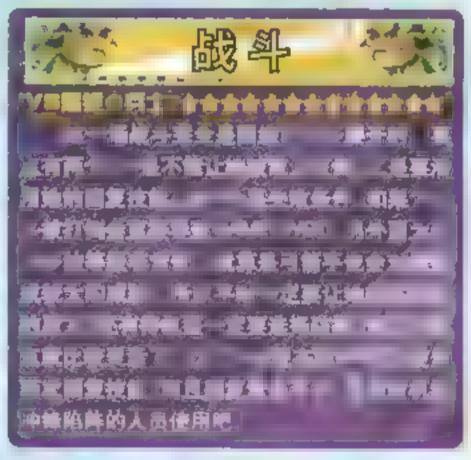
第三法を女の横額・から

因为之前的盗贼事件, 马格纳他们不得不久 四列苍之派闻。不过才过 了一晚, 第二天夫利普老 师就找上来门来大步大闹 了。说他们先说任务。勾

结核党有导召唤师声名等等。最后还把他们从宿舍 世赶了出来。而马格纳他们今天也正好约了弗鲁迪 和惠泰吃饭,所以也没有同工夫和夫利普到接了。



为了报答之前的帮忙,马格纳答应了非套边的请求。众人穿过茂密的森林来到了刑务好好,才则到村口就被这里的景象吓了一跳,村子里被慕名而来的人意得水泄不通,见县女的队伍从村子里被慕名而来的人意得水泄不通,见县女的队伍从村子里在支长,照这个样子马格纳等人要排到明天才能见到圣女阿美康(アメル),所以众人便在村鲁直因的长夕卡(口ッカ)的安排下在村子里住下了。就在当时是大约我吃。一伙穿着里包包中的士兵最高了村子,看其包面具的骑士,他强大的实力让众人不忍而来。跟看阿美康就要落入他的手中。干的一发之际罗卡和现古(リエーグ)两兄弟还有阿美康的牛爷阿古权(アグラ)挺身而出,指在了骑士面前,并叫马格纳他们带着阿美康选走。



第三道EIFAE別和 Face 1

因为不思给夫利普季 切, 众人只好事者阿美章 来到了派闻里的育單言市 来(ギブソン)和朱英礼 (ミモザ)的家里, 育章们 在知道详细情况后、表示

马格纳他们可以暂时住在这里,并且保证不会向派 阅是象他们的情况。第二天,罗卡兄弟找上门和大 伙汇合,大伙也总算是松了一口气,不过阿莫索的 爷爷却在逃跑的过程中走散了。 涅斯迪意得事有舆 疏,以黑色骑士的实力,想摆脱他绝不是一件容易 的事 就在这时候 非鲁迪慌忙跑过来说有不速之 家到了家门口。原来黑色骑士是故席放走罗卡他们 的,好跟着他们找到基金的位置。因为情况紧急 大伙打算兵分两路,永莫扎她们带着阿其康从后门 逃走。而言帝亲则和其他人留下来掩延时间。

战斗胜利后,大伙从敌人的口中得知了敌方两个领队的名字分别叫作伊欧斯和泽鲁费乐多。统 古在得知仇人的名字后显得很激动,他觉得成该去 找这两个人为自己的同胞极仇,但哥哥罗卡却表示以现在的状况不应证轻举妄动,因为意见的上的介 级兄弟两人少了起来。敢后大伙赞同了罗卡的现

点,因为不必要的战斗只会给阿美康带来更多的危险。不过这时的通古谁的话都听不进去。他打算自己一个人去报仇,在和大伙做了简短的告别后,便 程力离去了。

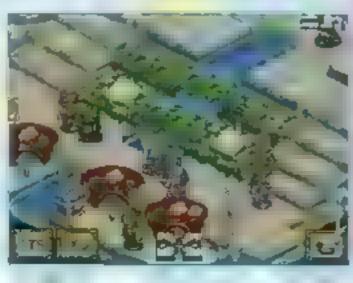
第四語が含む砂川



为了让阿美康熟悉环 境,乌格纳带她去城里逛 了一圈。在田程路过答之 滚用的门口时,他们发现 有个人正在和宁门的卫兵 发生争执,询问之下原来

这名叫作米妮丝(了二尺)的小士报正在寻找重要的项链, 善良的阿莫摩答应帮她一起找, 当然被拖下水的还有马格纳。当他们来到公园时, 碰到了金之派间的召唤师师乐坞(少儿下), 看起来她也在找项链的样子, 而且她也认识米妮兹, 她们因为项链的知得问题炒了起来, 从她们的对话中得知原来米妮丝也是金之派间的召唤师, 两人二话读不能便动起了手。

把柯尔玛逊走后,朱妮丝终于向大伙承认了错误,她一开始没说自己是全之派闯的人的原因是怕大 伙嫌弃她。不过阿美靠并没有责怪朱妮丝的意思,反



流程要点

第五語はかなき下標

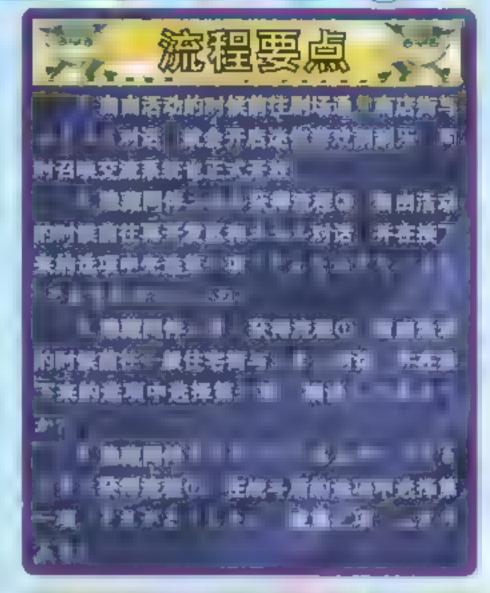


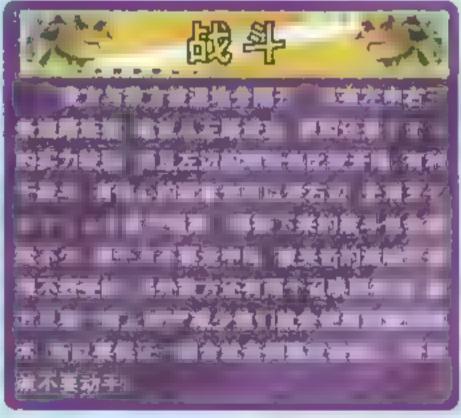
因为连日来的战斗, 大家都已经显像出疲态, 为了让大家放松心情,在 来莫扎的提议下,大伙来 到了野外野餐,不过快乐 的财光很快就被不准之意

打断 在这里大伙碰巧遇到了正要去王都报圣士的伊歇斯和俸春费乐多。

有了之前的经验,大伙很快就把对乎击退 看到自己部下战败的丑态,一直躲在后方的累特士 终于康面了 并指挥士兵将马格纳等人包围起来。 从他口中得知 原来他们是度城部市边古香亚、デ グレア)特务部队"累之旅园" 而身为总司今官的 他名字叫作路见伊德(儿ヴァイド)。他保证只要变 出墨女 就可以放为格纳他们一条生路。不过大伙 也不是吃煮的 不仅不听他的摆布,朱真礼还以他 们这种挑衅行为会导致国家之间爆发战争为由来战 粉路见伊德。最终朱真礼的方法还是生效了。路见 伊德答应这次效他们走,不过他也保证在下次见面 射绝对不会乎下密情。







第六iB(彼女の決意している。)

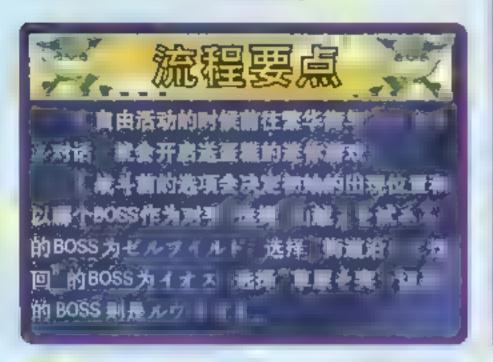


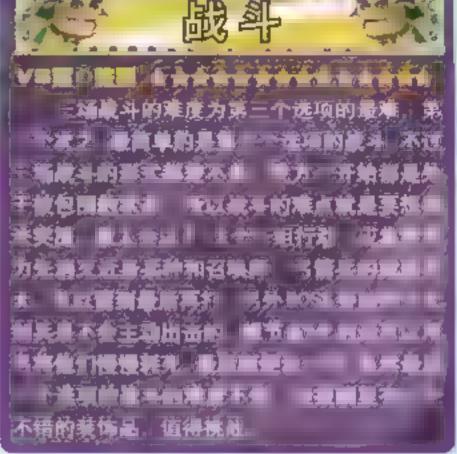
据 選 斯 連 所 連 店 营 亚 是 他 连 营 亚 是 他 的 连 是 是 的 连 走 营 经 对 其 他 图 家 炭 动 过 多 次 侵 略 战 争 。

知道了对乎是谁后 大家纷纷表示要尽最大 努力保护阿美摩 而阿美詹也表明了自己要 战斗到底决心,大伙商量之后决定去找阿美



一样,黑之旅团这次动了真功夫,很快乌格纳等人 就陷入了劣势。正当大家不知所措的时候,言布森 和朱英扎及射出现把大伙放了下来,并自己留下拖 住敌人让乌格纳等人继续前进。





第七ii 波乱の港 しゅう



大伙東到了最近城構 法南{ファナン]疗伤,并 因为解决一次偶然的海盗 最岳港口事件,结识了新 的伙伴——女格斗家其体 (モーリン)和法人或士凡 見音(カザミネ)。





第八iE 「人の岩」では、



疗完伤后大伙继续者 旅程,但不振巧的是率走 突然下起了商,无察之下 大伙只好进入附近的城市 进而。这个地方是属于墨 王国特莱德核(下ライド

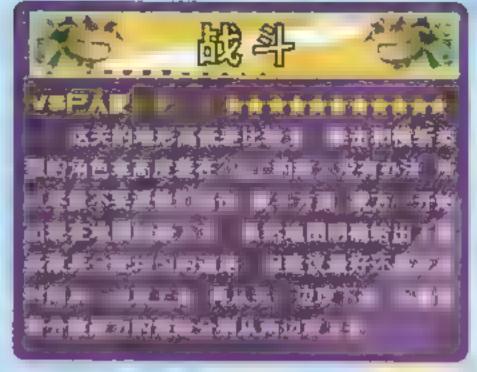
う)三个主要防守城寨里的一个,不过因为和迪古雷亚爆发战争的缘故,这个城寨现在已经荒废了留下的只有大量的士兵尸体。就在大家等丽停的时候,一个潜伏在城寨里的召唤师突然操纵起城里的尸体向谈有防备的众人表来。

战斗中大伙遇到了一位来自异世界的人, 据



这位叫作香纳漆(レナード)的火血所说他自己是一名的警察,住在一个叫作"日本"的地方。至于为什么会被召唤来这个世界,自己也莫名其妙。在香纳德的帮助下,操纵表尸的召唤那终于被打倒了。但是阿莫摩也因为体力消耗过度举了过去。大伙不得不同到克首的城镇。





第九ia 建心型的数多



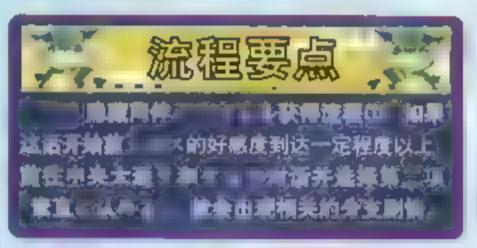
大伙林于找到了阿美 即租务所降居的森林。不 过这里除了一问小屋之外 此再也见不到什么可以位 人的地方了。屋子的主人 以为马格纳他们是坏人,

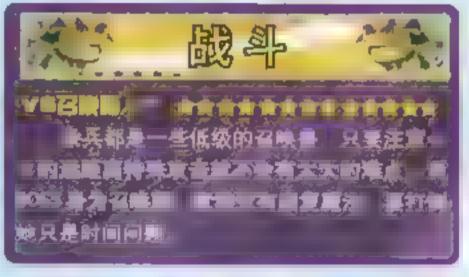
还没等马格的辩粹使发起了攻击。

近位叫作章(儿ウ)的召唤师听了马格纳的解



粹才知道自己弄错了,并且她还说这个禁忌之森除 了自己之势,几乎就没有人会来这里,阿美意听完 这套话后显得很更落。





第十iB 財印の森に伝

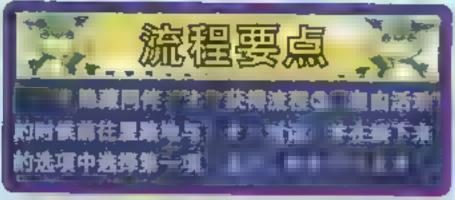


从靠的口中得知。很 多年前恶魔军团曾经侵略 过这个世界。那时候车粮 天使阿露米涅(アルミネ) 出现把感魔打败并舒印在 了这个森林。而自己这种 的人的职责就是保护封印

不被坏人解开。为了养清楚阿莫靠的祖母究竟在不在这个森林里。众人在靠的陪同下来到了森林深处

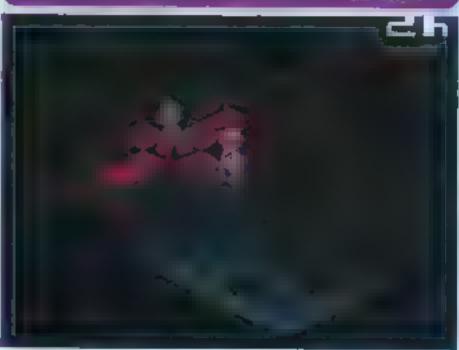
调查,不过当他们靠近封即恶魔的他区时,奇怪的 事情发生了,阿美露的身上突然散发出异样的光芒 今到封即全部消失,大批的恶魔赶机蜂物而出。

因为惠魔实在太多,大伙决定分开逃走。但 马格纳一个不注意还是给惠魔维上了,就在惠魔准 备攻击的时候。一位巫女打扮的少女突然出现我了 马格纳,在确保其他人也没有危险后,她和同行的 一位少年和一个机器人重新把恶魔到印了起来。





● 上的資金● 本業 「要像的電景等 に 「シュ来書である」



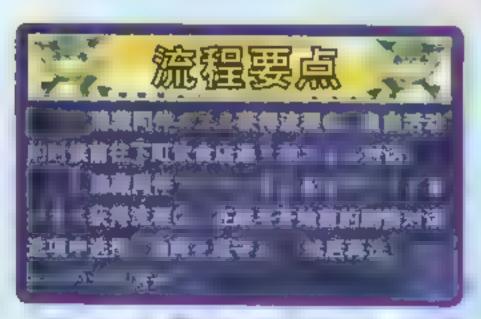
第十一語处刑台の統治を持ち

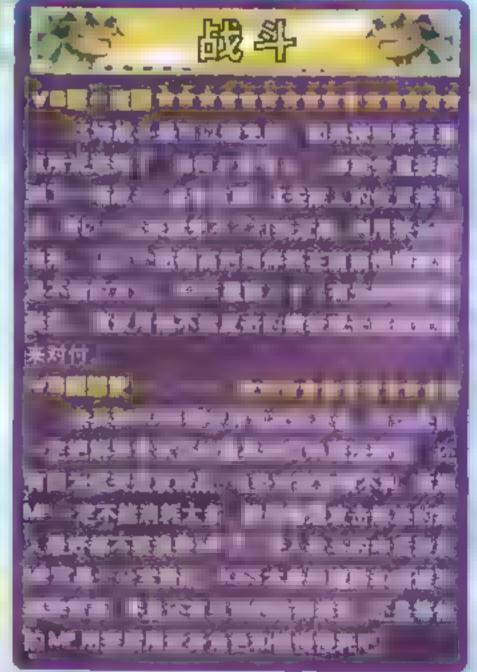


据这位叫作加泰(力 1十)的巫士所说,他们不 是这个世界的人,因为和 里思已经连接的几个世界 都连续发生了总是基走事 件、她和埃依金(工儿ジ

ン)、艾斯加鲁特(工又ガルド)都是被自己世界的守护者派来调查这起事件的。在准备告别的特殊加条认出了马格纳一行人里的惠奈是自己失散了的姐姐,原来惠条也是被派来这个世界的调查者,不过在到远这里的时候发生了一点毒外与大伙失散了,加条想不到会在这里再见到姐姐。现在惠条的身分总算是异明面了。而为了让自己的姐姐记起自己的事情,加条选择智在姐姐身边,调查任务交由娱办金和艾斯加鲁特先行负责。

下一步大伙打算把感觉和丧尸事件报告给弗鲁迪在特莱德拉拉任持士团团长的朋友更好洛克 《シャムロック》听。让特莱德拉去处理这些位于他们圆境内的事。可是由他们来到特莱德拉其中一个城市的时候,和发现已经晚了一步,黑之旅游已经开始水打这里了,面对强大的黑之旅园,更好洛克正在和他的部下在预强抵抗。







第十三iB 绝望の先会とは、



虽然把夏姆洛克故了 出来,但是城市依然保不 住了。夏姆洛克想把迪古 雪亚入侵的消息告诉回城 里,让王圆派出骑士领城 档,可是古他们超到特莱

德拉的射线发现这里已经被做军占领了。并且领主 还被黑之球团的召唤师变成了怪物。

第一 战争

第十三話祭りの夜



为了不让法南也遭到 同样的毒乎,大伙回到了 法南通知位于这里的金之 眼湖总部。另一方面,永 妮丝在这里再次遇到了村 尔玛,因为两家在很久以

育就是尼对头,所以和上次一样两人一见面就少了 起来,最后她们决定以决斗的方式解决两京的思 想,而翰林的一方就不能再对胜者不任不能。



施程要点

如果之前满足 事这关的蒯精战斗结束后她就会成为伙伴 这关的有会话如果选择和 加字鱼等。根据选项的不同可以获得不同的单 场品

過學

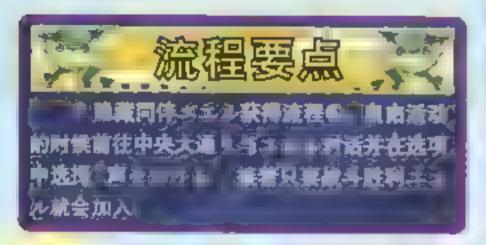
第中四iB 确か 家根收



现古被众人发现例 在了法南镇的巷子里。原 来他是专程来告诉阿莫摩 蛇爷爷的去向的。不过半 路和遭到了黑之球团的菜 去。据他所说,在那次的 表击事件后,阿莫靠的爷爷又回到了刑鲁姆村……

打发走半路截击众人的伊歇斯后, 大伙终于在春姆村再次见到了阿其难的爷爷, 不过这时阿古拉却说出了一个令大伙吃惊的事实。原来阿其詹和阿古杜科设有血源关系, 阿美黎其类是自己在集员之来捡到的, 而之前的祖母也是为了让阿美詹相信

这一切而捣造的谎言,他只是希望阿其虚能过和正常人一样的生活。听完这番话后,阿其意像小孩一样在爷爷的怀里哭了出来。





第十五iB 然思见证。



原表阿古拉当年是 迪古香至游击将士团的团 长,当时他被专国浪击禁 苍之森的原因是去寻找传 说中的机械遗迹。据说在 那里面有一股比容唤永还

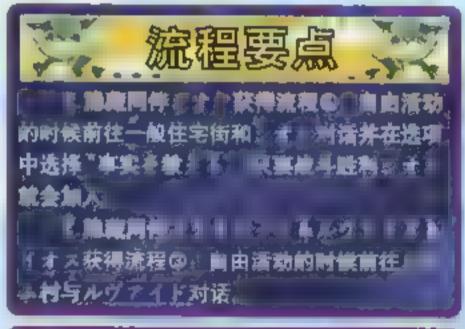
要强大的力量,每周想利用仓来发验全面战争。当 阿古拉率领部下到这那里的时候,才知道这里盘器 骨大量的恶魔,最终自己的部下全部被恶魔所杀, 而自己在逃离的森林的所供检判了还是婴儿的阿美 席。在和阿美索相处过程中,他发现阿美康身上有 看可以打破结界的不可思议力量。他知道和果这件 事最靠了帝国一定会对阿美康不利,最后阿古拉还 是动了恻隐之心。下决心带着阿美康战起来。既然 事情是由禁忌之来引起的,即即里应该也有参事情 结束的方法,大伙决定再去一次禁忌之毒者能不能 找到什么现象。

消灭了指路的恶魔后,这次众人果然在森林的课处找到了阿古拉所说的机械遗迹。马格纳因为不小心触动了传道装置被传送进了遗迹的内部,在这里一部自称是遗迹管理者的电脑告诉了马格纳关于遗迹的一切。所谓拥有比还召唤求还要厉害的力量,指的就是召唤兵器盖尔(ゲイル),这是一种符召唤各机械化后的"生物",机械化后的召唤各没有自我意识,只会退照指挥者的命令进行绝解的杀我。而创造这种召唤兵器的人,正是马格纳的祖先一调律者库利斯门特(クレスメント)一类。更今



 团。最终导致的结果是阿章永健基走并消失了。

在遗迹外头的人心急和焚,并试着用或器攻击遗迹的外望者能不能打开缺口,想不到这样做免效效力的遗迹的自动防御来说,大量的召唤兵器向众人表来。跟者众人就要被召唤兵器的有爆攻击战及的对领一阵刺眼的强光突然闪出,最后大伙被这股强光所救,但相比这个,联前的景象更本众人不敢相信自己的所见——谁斯迪在强光过后变成了机械者数,而阿莫索则长出了关使般的超唐······





第十六(ill 想锁を断つもの。)。



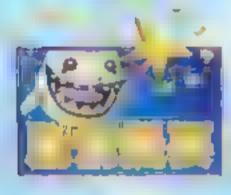
没斯迪道出了多年 首的其相。原来他是属于 另一个世界的取机人(半 机械率均体的人类)。因 为自己的世界爆发战争的 绿效他们的疾人被追逃到

了里愿已好,在这里库利斯门特一族接纳了他们, 因为自己有要丰富的机械知识和想报恩的心情。他 们接受了库利斯门特一族所把参与了召唤兵器的开 发。而阿美康所说的也和湿斯迪的一样,在阿靠朱 涅暴走并消失后,它的躯体转化为结界的力量舒印 位了流迹,灵魂则转世成了人,而那个人正是阿美 康,现在她身为阿靠朱涅射的记忆已经完全恢复 了。不过事情并没有因为阿康朱涅的消灭完全结 東,因为两族人犯下了来读召唤等的罪行。他们进 到了阿靠水理的诅咒,库利斯门特一族被驱逐到了 里思己姆的边境,涅斯迪的族人也被剥夺了天生具 有的机械知识。

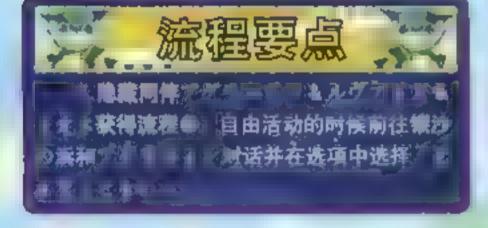
知道这一切都是自己的祖先所引致的时候, 马格纳不知道该如何面对大家,不过在受到众人的 激励之后。他终于拿出了程税过去束缚的勇气,现 在的当务之急是限止迪古鲁亚。

如果之前和角色的对话选项选错太多,并且角色的死亡决策达到一定值以,原义这类过度就会强制进入最后一束。以来两场战斗之后迎来 BAD ENDING

第十七in 影は歌う mana.



因为不知道法而会 不会成为迪古古圣的下一 个目标,众人又连忙处了 田来,在这里他们遇到了 散格战争流言的他之召唤 好告婚(レイム),看来他 古香亚已经有所行动了。

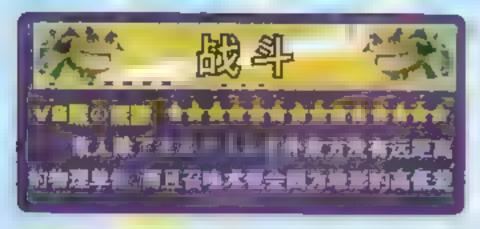


第十八ing 唯がための例子(inglastical and inglastical a



里之旅创练于对法 南发起了总进攻,虽然对 手是一个国家,但众人他 然决定要和迪古普亚战斗 到底。





東无法施展 斯科索拉以表不呆在原地 東南区 避免和意义的部队正面交错。这年开始时间以在 商边或北边首证 但要记住无论选择题证 都不 要把敝辇推得本本。"把 和召唤集 满页剧 散方的运程单位集中 非重要为

等中加速步列



虽然暂时把黑之旅图 击退了,但是他们还是胜 扎在不远的地方准备发动 下次的攻击,是什么让路 瓦伊德他们有着那么强的 执念、众人决定前往迪击

者亚一棵究竟。但当众人到远这里的时候,分发现 统治这个国家的无老院早已经名存实亡了,真正在 摹后操纵路瓦伊德等人为自己卖命的其实是之前在 法南見过的那个谜之召唤师。



第二十iB知の略合語



为了调查那个不明来 历的召唤师的事情,一行 人跟踪他来到了野外的一 问别整,在这里众人发现 原来他是由恶魔所重、常 吸食召唤师的血液来获召 唤能力。



第一声话从北美国的发生



連古書並正式向臺王 都泽柱鄉宣城了, 为北茶 之旅阀和金之派阅决定联 手对抗, 可就当金之派阅 的召唤师新往泽柱婚的途 中, 她们遭到黑之旅团的 表击。



的地形优势来掌握王森根。至于高台正国即即 召唤问。由于他的召唤术的射要都牵加通。现 有现攻击角色带难近身。是禁止一眼底水晶。 在我方的先头部队中间。在下来原任国信政击 等他的MC当现完我们再推进。中华里面: 一的远距离直接严重的召唤师比较有现 的还是高直接严重的召唤师比较有现 为他等性重定包。近方的召唤师则是现在是一



第三十二語単名が表現

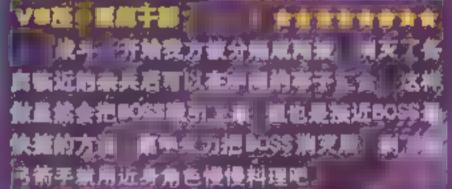


路民伊德在和道自己 一直以来是为恶魔类命后 气愤不已,决定加入我方 来弥补自己之前所犯下的 错误。另一方面,由于失 利普一直李涅斯迪是敏机

人这个秘密来来扶他带自己做事的事情败意了。因此被免除了派阀干部的职位,但他不甘必然得这种 下场,竟然把自己的英雄出卖给了总境。



淡 國 學



第二十三iB似儡战犯



房屋牢固终于对译 拉姆发起了总状态,不过 我方也没有打算坐以将 死,在知道了做方部队的 驻扎地点后,众人决定主 动出击。

避學 (大)

海域子里被为海阜的 横 東上的成为 比較分散 計算人中間突破也不会走过困难。因 为BOSS被因个更魔水晶包围 并迈爱们可以采 取像上庆一样的打法 是整把某事 个破坏质 再让有魔技技能的重要更换口挡住 这样BOSS 就会被活活尼克

V#25 ***********

第一中四iB基かれる原果。



消灭了恶魔军团的一 大半战力后,这场照迷的 果后黑手香姆也终于出现 在了众人面前,原来他就 是当年侵略里思巴姆的大 恶魔格路基多斯(メルギト

(2)的化身, 有从上次被率粮天使打败以来。他就一直潜伏在里思巴姆号我复仇的机会。现在机会终于来了,因为机械遗迹的结界被破坏,她打算利用召唤兵器一举实现自己的野心。



最经if 因果を超減る公司



要然更快尽了最大 劳力,但始终还是迟了一 步,格路基多斯近入遗迹 内部让系统将他机械化 瞬间一个巨大的怪物出现 在了众人面前。

在众人的亦合合力之下,更为机械魔的格路 基多斯终于倒下了,不过事情并不像大家想得那么 简单就结束,倒下的格路基多斯全身爆发出强大的 层贴力量,准备让恐怖笼罩在里愿已经参一个用 体,大伙用尽了一切办法都阻止不了。跟着世界就 要被黑暗吞噬那一到,阿莫索用最后的力量再次变 为了阿露米湿,最终和格路基多斯阿如于尽……

几个月后,为了保护遗迹不再被人利用而住 在禁忌之森的马格纳和涅斯迪和住意一样前往森林 里巡视。今天他们发现森林里有点不寻常的光芒。 当跟看光源过去后一位少女出现在了他们面前,虽然无法掩盖多优所带来的凝动,但马格纳还是以平静的语气对少女说了一句"欢迎回来。阿其章。"

等。 國 學 (美

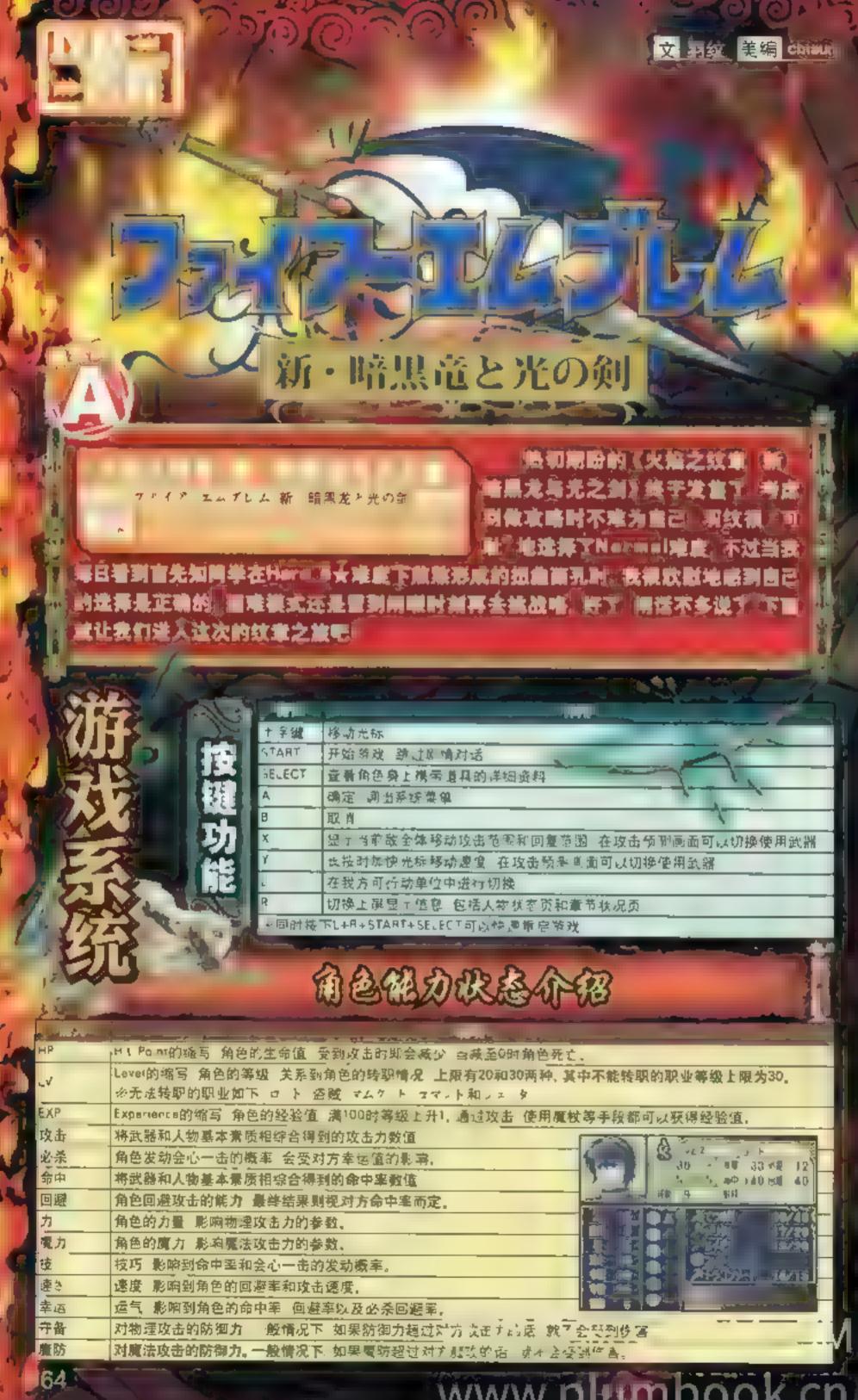
是美 \$00%的行為这 \$1 新見在还不能發 常眾的打法来对作。又有精準關上立个常色水晶 確坏。这样我们的東语才能对 \$00%要找。作業 不不過之事。 \$20% 方面,因为能靠近 \$20% 不 定量只有两个 所以其他的攻击伤害地型是是 20% 方面,因为能靠近 \$20% 不 是写和召唤术。 另外\$00%的攻击伤害地型是是 召唤事务上是好是把提高度的海域国际是例。 普查特上, 而攻击召唤自立地, 使重为

过美后奖励

- 1 继承上周目获得的队伍能力。
- 2 获得队伍能力勇者の传记和金储けの秘诀 以后 毎通过一次效果增加20%、最大达到100%。
- 3 继承召唤辞典的内容。
- 4 通关一次后,可在游戏的标题画面按Y键进入番 外篇。



新鲜惠。本作对难度的把提相当好、不会像PS版那样出现后期战斗难度骤然增加的情况。另外、NDS版新加入的BC系统很有挑战性、要想获得强力的队伍能力就必须保持低等级来过去。不过本作最可惜的地方就是原PS版的动画和语音都被删除了。



高器相見多多多高器團儲倉介绍

自《火焰之紋章 圣战之系谱》引入武器模克系统以来。这項系统就没有缺席过之后的任何一都作品。此次重制版的《新·暖黑龙与光之制》自然也不例外。不过相克的补正效果显得比较小气。仅仅是命中率&回避率+5%。轰外的伤害补正也被取消了。物理武器间的相克关系为划克斧、斧克枪、枪克制。另外、魔法在本作中统一为一个系列。因此它没有相克的情况。

成完武器相克。在来看看武器熟练度。游戏中各个角色都有对应的武器熟练度。由低到高分为E、D、C、B、A五个等级。这个数值关系到武器的使用权利。如果角色的熟练度没有得到武器所要求的再使用等级。那么因的就管时无法使用该武器。另外,武器熟练度也对人物能力有一定的加减。并且根据使用武器的不同。加成的数据也会有所变化。角色的武器熟练度

通过累积武器经验值来提升。每级所需的必要 武器经验值如下。值得一提的是,无论是攻击 落空还是一回合内进行了复数次攻击。角色每 参加一次战斗的武器经验值都固定+2。



▲"术书" 能直接令武器熟练度上升1级。游戏一周目中最多只 能入亭4个。

热集度差升的必要验验值

0 30 75 155

215

a management	-		THE RESERVE THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUMN TWO I	The state of the s
খ্যা	尤	攻击力+1	攻击力+2	攻击力+3
枪	无	攻击力+1	攻击力+1 命中率+5	攻击力+2 命中取+5
華	无	命中串+5	命中率+10	命中率+15
3	无	攻击力+1	攻击力+1 命中率+5	攻击力+2 命中率+5
魔法	无	攻击力+1	攻击力+1 命中率+5	攻击力+2 命中率+6
& CheckPoint	当命命	使用的武器调至	对方克制时 蛛体度对角色的	的能力加成全弥剌取消

各种邻级公民

物理或击力=力+武器攻击力×特效修正系数 (注①)+武器熟练度补正



▲有特效的武器在攻击预测画面中会着重用绿色来表示。

魔法官击力=魔力+魔法书攻击力×特效修正+ 武器熟练度补正

物理防御力=守备+地形效果

憲法防御力=魔防+地形效果

賽幣伤書=(本方攻击力-对方防御力)《必杀 修正系数(注②)

※注①武器无特效时,修正系数为1。武器有特效时,修正系数为3。

※注②普通攻击修正系数为1,发动必杀时修正系数为3。

村东月生神的特效武器对应状况

	757	"双武 "
Л	飞行系	弓 クインフレイン エクスカリバ
	重铠系	レイヒア、ウイングスとア ハンマ、ア マ キラ
ì.	48生品。	レノとアウ ングスピア イトキー ボ ルアク
ŀ	龙人系	ドライン・ドトラインデン、神之石、フォルンオン
		サーダ ボルト

www.plumbook.cs

會中率=技+拿运/2+武器固有命中+武器相 克补正+武器熟练度补正+角色支援效果。

四进率=速度+幸运/2+地形效果+武器相克 补正+角色支援效果

必兼率=技/2+武器固有必杀率+角色支援 效果

必兼国遺事二章运十角色支援效果。

度原命中率(7)三命中率一回避率 実际必杀率(%)三必杀率一必杀回避率

東帝建度二速度~(武器重量~力※注③)

当A的攻击速度→B的攻击速度≥4时。则A在一回合战斗中能攻击B两次。

※注②括号内数据计算结果小于0时按0计算。

职业更重新乱

本作首创的系统,所谓"职业更变",就是指玩家可以对自军队伍中的大部分角色的职业进行更换。灵活运用这项系统可以充分发挥等名角色的作用,令整个队伍的总体实力更加均衡。不过需要注意的是队伍中每个职业都设置有人数上限,因此想做出例如全队伍都是剑士的极端编成是不可能的。另外。不是每位角色都能转换为任意职业,而是设定有一定的更变范围。这个范围总的来说与角色曼场时默认的职业有很大关系。职业更变具体类型如下。

男在神聖

下級兵 ソンアルナイト・ア チャ ・到土・魔道士・俊1子

上級兵神 ハラディン・トラゴンナイト・スナイハ ・ソ トマスタ ・廣者・司祭

»男性角色I

下級兵神 ア セ ナイト・佣兵・战士・ハンタ ・無絃・ダ カマ ン

上級兵种 シェネラル・勇者 ウォ リア・ホ スメン・ハーサ カーソ サラ

皮性角色

下級兵秤 ヘガサスナイト・ア チャ ・刻土・魔道土・シスタ

上郷兵神 ファルコンナイト トラゴンナイト・ハフティン・スナイ・・ノ トマスタ 資者・司祭

举个例子来说。"小红"卡因(2·4·2)的初期登场职业为经骑士。 那么他的职业更变类型就应属于"男性角色A"。也就是说他初期只能 在经骑士、弓箭手、剑士、鹿道士和僧侣这5个职业中互变。而无法换成 战士、海贼等。



政场犯录点

金融組織



OBDM-SM

www.plumbook.cn

外传统

《火纹》系列"里首次出现外传系统是在《多拉基亚776》这部作品中,由于能让玩家体会到主线以外的情景、并且还能获得特殊的同伴和道具而令FANS津津乐道。本次的《新·暗黑龙与光之剑》也引入了外传系统,拥有外传的关卡一共有5个。它们分别是第6、12、20、21和24章。要想进入外传必须满足特定的条件。而此次大部分外传的进入条件是诡异的"一定数量以上的同伴阵"这让许多玩家大跌眼镜。各个外传的具体进入条件请参考流程攻略部分。

學是極度

在过关编成画画中的武器屋里、玩家可以对描定的武器进行编造以提升能力。注意一些实值为0的武器无法进行键造。它们是、デビルツード、メリクル・ファルシオン・グラディウス、デビルナクス オートクレール・ベルティア、エクスォリンデー和オーラ、報道所需要的资金是很昂贵的。并且与武器本身的实价有极大关系。下面将键造的各项费用相关计算方法公布如下。

東方養殖費用系數										
100	+1	+2	±3	+4	±5	+6	±7	±8	±9	±10
	+50%	+150%	+300%	+500%	+750%	+1050%	+1400%	+1800%	+2250%	+2750%
والخا					中事報義要		_		-	
100	+1	±2	+3	+4	1 + 5	+6	±7	±8	±9	±10
	+10%	+20%	+30%	+40%	+50%	+70%	+90%	+11096	+130%	+15096
	±11	+12	±13	±14	+15	±16	+17	±18	±19	+20
	+180%	+21096	+240%	+270%	+300%	+340%	+380%	+420%	+460%	+500%
	+21	± 22	±23	+24	± 25	+ 26	±27	+ 28	+29	±30
	+550%	+600%	+650%	+700%	+750%	+810%	+870%	+930%	+990%	+1050%
	+ 31	±32	+ 33	±34	+ 35	±36	±37	+ 38	±39	±40
	+1120%	+11909	+1260%	+1330%	+1400%	+1480%	+1560%	+1640%	+1720%	+1800%
	±41	+42	±43	±44	+ 45	±46	+47	± 48	±49	+50
100	+18909(+19809	+2070%	+2160%	+2250%	+2350%	+2450%	+2550%	+265096	+275094
					条字被查查	用来表				
±1		+ 2	±3	+4	15	÷6	+7	±β	+9	±10
±16	796	+33 3%	+50%	+83 3%	+116 796	+150%	+200%	+250%	+300%	+366 7%
+1	1	<u>+</u> 12	+13	土14	±15	+16	±17	+18	±19	±20
+4	33 3% -	+500%	+583 3%	+666 7%	+750%	+85096	+950%	+1050%	+1168 7%	+1283 3%
± 2	+	+22	+23	± Z4	+25	± 26	+27	+28	±29	+ 30
1 +14	100% -	+1533 3%	+1666 7%	+180096	+1950%	+2100%	+2250%	+2416 796	+2583 3%	+275096
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·										
P.	±1	+2	+3	土4	+5	±6	+7	j+8	±9	+10
	+50%	+15096	+300%	+500%	+750%	+105096	+140096	+1800%	+225096	+2750%

機道受用计算公式

機進总費用=武器实价× (50%+或力量進費用 系数+命中率镀造費用系数+必杀率镀造费用系 数+重量镀造賽用系数)



假设我们要做成力12、命中率100、必杀率30、重量3的剑。以铁剑为基础制作(成力5/命中率100/必杀率0/重量4/实价400)。需要银造改动数据为:成力+7。必杀率+30。重量-1。

標據上面的计算公式可得到具体費用为: 400× (50%+1400%+2750%+50%) =17000

如果换以银剑为基础制作(成力12/命中率100/必杀率0/重量5/买价2000) 需要锻造改动数据为:必杀率+30、重量-2、根据上面的计算公式可得到具体费用为。

2000×(50%+2750%+150%)=59000 由上实例可以看出。 银造武器尽量以实价 呼响,特别武器为主,是样习作的

www.plumbook.61

其他随战争项

- 过关编成画画中的道具整理一项是新增了"統合"一项。玩家可以通过它将耐久度有过消耗的同种武器整合在一起(如果统合后的武器耐久次数超过原有上限。则以上限为准)。
- 本作中,角色在斗技场里打完一场后可以选择是否继续战斗。注意在打完一局之后HP并不会自动回复。要特别小心按键过快

导致角色贸然迎战 第二场。值得一提的 是一本次在进入斗 技画简之前是无法 查看到对方的等级 和职业的。

传统的飞马 三角攻击在 本作星依然存在。发 动者为カチュア、バ ラ和エスト。另外



由于职业更变系统的引入。三人用除弓手以外的职业时都能发动三角攻击。

当玩家因进外传而牺牲过多同伴时。系统会自动补充一些"无脸"(即无头像)的兵士到队伍中来。这些角色加入时的等级很无家队伍里现有角色的平均等级而定。另外是根据游戏难度的不同,他们的登场能力会出现较大差异。

利用NDS的Wi-Fi网络功能, 玩家可以到 官方的网络高店星购买物品, 其中包括 些正常游戏过程中无法得到的武器和道具。 像能两回攻击的勇者系武器, 能让飞马骑士转 取为隼骑士(ファルコンナイト)的天空之業(天 空のムチ)等等, 有条件的玩家不可错过。

以下武器可以当作道具使用。它们是ファイウス(使用后角色HP全面复10) グラディウス(使用后角色HP全面复)。オートクレッル(使用后角色HP面复10)和バルティア(使用效果同道具 "圣水")

特殊道具大地之珠 (大地のオップ) 能给予 屏幕内敵我方角色每人13的伤害, 不过对 暗黑词祭加尼夫以及最终80SS梅迪乌斯无效。

成长率相关资料三览

本作中角色的实际或长率由角色固有成长率和职业或长率相加高得来,由于角色固有成长率 或设定得普遍偏低,因此职业成长补正就显得格外重要。职业更变系统除了丰富玩家的兵种选择 办、另外一大作用就是可以最大限度地弥补角色弱势能力的成长概率。譬如想长HP、力量的角色可 及表成战士、想涨度防的角色应当转为司条等等。

i		- Kg	1777		表ファ	7 8 .	-	- 1	防	基胺
	2	マルス	40%	35%	5%	20%	30%	70%	15%	7%
ı	2	701	40%	20%	5%	30%	45%	都家	5%	5%
ı	2	アヘル	25%	25%	5%	25%	40%	25%	5%	5%
	1	カミン	35%	20%	5%	25%	40%	40%	5%	5%
	1	. z 1#2	0%	5%	10%	10%	5%	30%	5%	5%
	2	ゴードン	20%	1096	0%	10%	5%	40%	20%	5%
	3	122	2056	15%	0%	政治	25%	30%	10%	5%

	4.4.	29	HE	九	1 3	雄	1	極	梦	度防
	23	F #	096	5%	5%	20%	40%	30%	0%	0%
	6	_ 4	0%	10%	5%	40%	6096	70%	0%	096
		17	0%	5%	1096	5%	096	40%	5%	15%
	3	177	30%	20%	0%	15%	1096	40%	15%	596
	2	~ 1	096	0%	0%	25%	20%	40%	1596	0%
ŀ	3	サジ	1095	15%	0%	30%	096	35%	1096	0%
		75	0%	10%	10%	5%	3076	40%	10%	1496

2	Salar.		(frage	1 115	4.6,)		· •		- L		a Flance				115			-		Total Control
1	2	カーム	10%	20%	596	Ē*	1-3	44%	15%	096		1	シェイク	1%	10%	0%	40%	0%	5∪%	0%	5%
ľ	过	90%	10%	20%	0%	宠	滴	41%	30%	0%		A.	.717	43%	15%	096	25%	49%	10%	5%	5%
5	2	47,	50%	40%	0%	9	15%	87%	25%	12%		770	142	10%	15%	596	20±	30%	10%	15%	0%
	2	レナ	隐	0%	5%	10%	*	6.4	0%	20%			, 27	79:	20%	0%	596	25%	30%	0%	5%
	0	ナバル	40%		5%	2%	E.	4.5	5%	096		49	トナス	25%	15%	0%	10%	20%	25%	0%	10%
	3	~ 4	40%	096	10%	30%	24	4 4	20%	10%		1	# 2	29.	096	0%	996	0%	20%	096	1096
4	7	マチス	5096	25%		號		30%				1									
1	Tage J						1,96		15%	596	ı	0	ホルス	96	0%	5%	15%	13%	596	5%	096
	N.	· 71,	10%	15%		30%	45%	3.75	596	5%	i	400	ベッケ	20%	15%	096	2(%	20%	35%	5%	5%
	2	ウルフ	20%			7* _%	60%	90%	60%	0%			721 7	30#		5%	15%	兆	50%	5%	5%
	2	サガロ	20%	60%	5%	8.46	60%	3. *	80%	096		1	ハオラ	30%	45%	0%	50%	096	10%	15%	1096
	2	はシェ	:0%	25%	096	30%	7%	104	5%	5%		汉	ウチュア	30%	35%	0%	60%	49%	40%	15%	5%
	4	ヒラケ	20%	15%	0%	4%	33%	31%	0%	596		J.	*4.	10%	35%	0%	596	30%	40%	096	10%
1	3	而主。并且	20%	0%	0%	One	7%	40%	596	159€		2	441,	10%	15%	5%	0%	5%	55%	1096	596
	叔	비한 ト	20%	40%	096	096	10%	40%	596	12%		SK.	+=1=·	0%	096	10%	0%	0%	20%	0%	17%
	2	アテナ	25%	1596	5%	25%	794	25%	596	0%		2	z	25%	996	1096	20%	20%	20%	5%	1096
		* 2 8 7	198	0%	096	1%	-10%	10%	096	596		2	エスト	1.5%	45%	0%	40%	30%	50%	10%	5%
	2	. +	30%	20%	10%	10%	24	20%	1096	596		17	f *	49%	30%	0%	50%	60%	93%	10%	1296
	100	ラディ	30%	3096	0%	15%	234	4(9	15%	0%	И	1	ロレンス	10%	35%	0%	50%.	20%	40%	0%	5%
	.3	0,4	10%	35%	0%	10%	10%	80%	096	596		2	工作儿	10%	1096	096	10%	20%	25%	10%	0%
	5	, 70,2	0%	10%	5%	30%	12%	25%	0%	5%	i,	2	z x	47h	096	23%	35%	40%	80%	10%	0%
	9	र] ए	-1%	0%	10%	13%	5%	75%	-5%	20%		1	+美	40%	30%	0%	50%	60%	90%	10%	12%
	3	、ネルハ	喉	25%		30%	10%	4094	20%	0%		1	#1	40%	0%	0%	30%	40%	80%	0%	10%
		-4	20%	096	20%	20%		60%	096	5%		4.6							1		
	1		- 1 1		C,i			O. J.		40 4										3	AL.
	20	اورة		。 [5]		اوا	3		7	Ļķ	*	#I					9	XĮ		- JU	1
			2004		Land of	2004	0.026	l min	100					grade,	JUNE 1	. 7	<u> </u>		-		Min.
	ロド	7411	40%	15% 10%	-10%	20%	20%	够	地	一端		ハンター	·/ホ -ス	40%	20%	1595	15%	25%	0%	5%	-15%
		ンナイト	30%	13%	15%	20%	2%	3%	1194	0%		海臓 ハ	舟 九	80%	43%	2%	1%	10%	0%	0%	15%
		上男	30%	10%	15%	23%	2=%	3%	139	3%		4 72									
	19724		46%	1.796	-15%	2%	28%	26	104	Dk		# 5		20光	198	20%	2%	2%	0%	- 88	20%
		ルナイト										雅道士	†	20%	- %	30兆	20%	15%	0%	恢	10%
	1.79		40%	133	够	25元	10%	25%	1夜	-28		资者		20%	3	20%	20%	26%	1%	38	20%
	रे द	ナイト	60%	1號	-19%	20%	096	3%	30%	10%		台信 。	スタ	20%	54	10%	15%	20%	0%	一家	30%
	524	ラル				40%			JUN:	10%		司祭		20%	- 17	20%	20%	20%	19%	18	2094
		241	40%	10%	3	20%	30分	够	10×	1%		盗贼		30%	199	23;	30%	40%	%	5%	19%
		勇者	60%	20%		25%	25%	3%	洗	10%	÷	377	11 4	345	. 72	15	36,	44	96	10%	- 0t
		1729	40% 0.90	10%	245	20%	25%	3%	多	- 1	Į,	15-		40%	_	_	109	20%	0,0	20%	151,
	賃士 ウォ	11 /	83%	40%	-75%	15%	158	38	0%	-1学		コマント		40%	30%	2.0%	30%	30%	1 %	15%	15%
											A	MM	/\ <i>\\</i> /*.	D	Ш	m		0	0	K:	69
			7										- 4.5 	L.		24.	-	_ = -			

全道具资料一步

* 999>: 999 × × 995##399>: × 999>:

1				11.77	appropri	#	用 大。	-	464	× = (0,		
	てつの剣	E	400G	5	100	4	40	0	1			
İ	はがねの創	0	875G	8	90	8	35	0	1			
Ī	デビルソ ド	Ω	0G	17	100		25	0		(31-幸运道) %的概率使用者自己会受伤		
١	サンダ ソ ド	С	1600G	6	90	6	20	0	1-2	可回接攻击的魔法剑		
١	7 7 47	С	1000G	7	80	9	20	0	-1	对重能系特效		
	ドラゴンフド	С	1200G	7	80	9	15	0	1	对龙人族有特效		
9	倭刀	C	1400G	7	85	5	20	30	1 1			
Ź	キルノド	С	1500G	8	90	6	20	20	-1	Augus .		
	勇者の剣	B	2400G	7	80	7	30	0	-1	2回攻击 Wi-F 网络商店贩卖限定		
	* 4の剑	8	2000G	12	100	5	20	0	-1			
ĺ	1 71	A	0G	18	100	8	20	10	1	阿卡尼亚三神器之一		
	レイヒア	E	11200	5	001	4	28	10	1	玛鲁斯专用 对骑士和重铠系有特效		
	ファルシオン	E	0G	7	90	9	_	0	1	玛鲁斯专用,对龙人族和地龙有特效 24章外传过 关后获得		
l.	ファル・オン	E	0G	12	100	7		0	1	玛鲁斯专用 对龙人族和地龙有特效 23章打倒加 尼夫时获得		

x Goox Goox X x Goox X Joon X Goox Goox

		- 1777	THE PARTY	- 1877	- 10 10 1	7877	ww	- 17 Table 1	THE STATE OF THE S
こつの棺	E	480G	6	90	5	40	Q	1	
まかねの絶	D	980G	9	80	9	35	0	1	
手枪	0	750G	7	70	7	30	0	1~2	可间接攻击的枪类
ナイトキラ	Ç	1200G	9	70	10	20	Q.	1	对骑士系有特效
トラゴンランス	С	1350G	8	70	10	15	٥	1	思進去獲名等權
キュランス	C	1800G	9	60	6	20	20	1	
勇者の他	В	2700G	8	75	8	30	٥	1	2回攻击 W - F 网络商店贩卖规定
きんの他	В	2200G	13	90	6	20	0	1	
ゲッティウス	A	0G	19	90	8	20	0	1-2	阿卡尼亚三神器之一,可使用 HP全回复
ウイングスヒア	£	1120G	8	90	4	28	10	1	希姆专用 对骑士和重铠系有特效

\mathbf{x} og of \mathbf{x} of or \mathbf{x} of or \mathbf{x} or \mathbf{x} or \mathbf{x} or \mathbf{x}

Sap.		176	100		H	100	24	-	To.
てつの鈴	Ê	320G	7	80	6	40	0	1	
手斧	D	540G	8	60	8	30	0	1~2	可间接攻击的投斧
はがねの斧	D	700G	10	70	10	35	0	-1	
デヒルアクス	D	0G	17	100	8	25	0	1	(31 幸运值) %的概率使用者自己会受伤
ポ ルアクス	C	1050G	9	60	11	15	0	1	对骑士系有特效
シオ	С	1100G	3	60	11	20	0	1	对重铠系有特效
キラ アラス	С	1400G	10	70	7	20	20	- 1	_
勇者の斧	В	2100G	9	80	9	30	٥	1	2回攻击 Wi-F 网络商店贩卖限定
きんの斧	В	1600G	14	80	7	20	0	1	-
オトクレル	A	0G	18	80	9	20	0	1	和_神器相媲美的武器 可使用 HP回复10

x GGGX SGGX X GGGS #966X X GGGX SGG

_									1 12 2
こつの号	E	440G	5	90	4	40	0	2	対 飞行系有特效
はかねの弓	D	770G	8	80	8	35	0	2	对飞行系有特效
キテ ボウ	С	1600G	8	80	6	20	20	2	对飞行系有特效
ロングボウ	C	2000G	8	70	8	25	0	2 3	对飞行系有特效。量大射程3格
勇者の弓	В	2400G	7	80	7	30	0	2	对飞行系有特效、2回攻击、Wi-F网络商店贩卖限定
Nんの弓	₿	2100C	12	90	5	20	0	?	→ 二季 月1年数
ハルティア	A	0G	17	100	7	20	0	۷	か 3.5 系名特殊 端 5 尼亚二甲基 2 一 可使用 度別 道 时上升

www.plumbook.cr

KINNUK NONK KINSK FRANK KINNUK NON 474.5 サンダ ホルト 700G 10 80 10 3 - 10 (对投石车有特效 属魔法攻击 ウインクレイン 1000G 12 6 80 20 0 3~10 ファイア ガン 1000G 12 90 10 20 3 10 0 スト ンヘッジ 1200G 15 50 8 40 0 3~10 エレファント 3000G 18 70 10 20 3~10 4. 1718 E 300G 5 100 25 0 1-2 サンザ E 420G 6 90 21 O 1~2 ブリザー D 7 **B90G** 23 80 5 1-2 D エルファイア 1260G 9 80 3 18 0 1-2 C 1690G 12 70 4 13 ボルガノン 0 1-2 12 2 C 2100G 13 100 21 10 1~2 ¢ 0G スタ ライト 13 100 4 13 0 1~2 可消除マフ-攻击无效的特效 2500G В 6 ウオ ム 70 S 25 0 3 -10 超迟程攻击魔法 男性专用(玛力克魔法E级即可使 В エクスカリハ 0G 13 100 33 20 1~2 用) 对飞行系有特效 ÓG 90 18 25 0 1-2 女性专用(琳达魔法E级即可使用) 77 70 加尼夫专用 能使对率的攻击无效 火龙石 15 85 30 力+8 技+4 連+4 守备+9 魔防+4 15 魔龙石 85 1 30 魔力+7 拉+1 速-1 守备+11 魔防+10 魔法攻击无效 奇琪、那盖专用,力+10,技+7。逾+4、守备+15。 腹防 神龙石 100 18 1 Ð 30 +11 对龙人族和地龙有特敦 地龙石 1-2 梅田马斯专用 ۲ وووا ۲ وووا ۲ ۲ وووا ۲ ۲ وووا ۲ ۲ ۲ وووا コイブ 900G 20 |HP小回复||回复量为角色度力/2+8 リッイブ D 1280G 16 1 HP中函复、 函复量为角色度力/2+15 9 2250G リカバ 13 HP完全回复 C. リブロ 1500G 10 对屏幕中任意位置的我方角色进行HP回复。回复量为角色魔力 2+8 ,4 7 12 А 3000G 己方全员HP回复 回复量为角色度力 2+8 マノフケー D 2520G 18 1 目标单位魔防上升?。之后每隔一回会减! 16 8 7 Ç. 1 传送魔法 ξ 157 / 12 1 曹娜专用,修复武器和魔杖、令耐久度复原 才 五 艾莉斯专用 复活我军一名角色 作のカキ 200G 可打开邻番的门 1. . 1 1 可进入秘密商店 まな桥のカギ 900G 可放下邻接的吊桥 マスタ ブルフ 2500G Lv D以上的下级职业转换为上级职业 万能カギ 2500G 可打开宝箱&邻接的门 可放下吊桥 LV10以上的 E马骑士转为维骑 2500G 天空のムチ きずくすり 360G 回蒙10点#P 士 W-FI网络商店有售 至水 800G アイオテの盾 魔防暂时上升7 只后每回合减1 消除弓箭对飞行单位的特效 カのしず 2500G 使用者 力"上升2 制作星之光魔法的材料之一 消 光のオ ブ 精灵の粉 2500G 使用者 魔力"上升2 除敌人的地形效果补正 制作學之光度法的材料之一 挟 秘传の书 2500G 使用者"枝"上升2 壁のオ ブ 带在身上时武器耐久度不减 まやこの羽 2500G 使用者"速度"上升2 2500G 女榊の像 使用者"幸运 主升2 无规税御给予展惠内敌我方角色每人 3的 大地のオ ブ 3 2500G 使用者"守备"上升2 伤害 对加尼夫及最终BOSS梅迪乌斯无效 龙の間 魔よす 2500G ファイア エ 玛鲁斯专用 取得后无法再卸 使用者"魔防"上升2 ムブレム 下 可以打开宝箱 夫使の衣 2500G 使用者最大HP上升7 金块 (小) 换金10000G 1 2500G 7 7 使用者移动力上升2 全性, 争) 晚金150 10 3 木书 2500G '现装备武器的武器系统度上升'级 # \$200JEC ***(大, 商店里的全部商品可以半价购入 1 Bis # F 念炔 (特大) 换金30000G (Wi-F 网络商店除外) 1book.€#

剧情心理双暗

※本攻略以Normal难度为准 考虑到游戏的自由度,每关只给出要点提示、作品高战略性的精髓就交给玩家自己去体验。

在连运的过去,由老人被首领格迪乌斯(メディウス)率领的施鲁亚(ドルーア)帝国军侵略了阿卡尼亚(アカネイア)大陆,人们陷入到了路桥和地型之中,世界也被于毁灭,这时音迎出现了。有一个来自阿利提亚(アリティア)的年轻人子特种创力何了黑暗龙格迪乌斯,大陆再次迎来了和平时代。

但是,100年以后接近乌斯又复活了。想要皮配世界的它联合都因古香尼亚(グルニア)向大脑各国发现水面。阿卡尼亚异次陷入了一片宣动之中。在结果了看龙英雄之血麻的阿利提亚。因三初内利亚斯(コーネリアス)为了打放转进乌斯等者传说中的种创液水面昂出面。而他的儿子写音斯(マルス)因母亲、姐姐一起与邻国的用盟军会正兵官会祖国,每日到苦学习武艺与治国之道。然而在某天政里,写音斯得知盟托。因为阿盟军会社(グラ)的曾报。父亲联于张鲁亚、古鲁尼亚连合军之子并战死护场,而现在他所在的阿利提亚解除也只是对周的问题。写音斯或为古经兵士们连续的目标,她姐艾莉斯要他赶紧

春季 起。虽、路。路

Normal港度下专有的序章共分为4个部分。 前面3个部分没有太大难点和疑问。按照系统 的提示攻略即可,这里着重讲解下最后一个部 分"结"。

- ◆主角一开始会得到一把门钥匙 作のカキ),用它来打开左上侧的门。里面被关押的弓箭手哥顿 ゴ ドン 可用主角点符、注意他身上没有携带武器、需将之前打倒敌人获得的铁弓交与其使用。
- ②成功总得割顿的下回合,敌人的重铠援军会从地图在下角出现,此时出现剧情、玩家需要选择除主角外的任意一名角色到地图下方指定的结果的装成玛鲁斯吸引敌军注意,帮助真正的王子逃脱。这里的"替死鬼"推荐选择老骑士杰根(ジェイザン),宋此人登场即是上级职业,二来成长率也不尽如人奇,记得在谢根离开前将其身上的银枪配下,因为他这一去就不再复返了
- 第 \回合, 地图左上角的碧里会出现两名 敌飞马增援, 交给哥顿去收拾吧。
- ◆除假粉于子的替死鬼角色外,如果玩家在 序章里还有其余人员阵亡,那么在本章结束后 会有女号手店伦(ノルィ)加入。

◆访问地图右上角村庄获得はがねの弓

第一章 写此名回绿鱼岛

在接着至帝國追旋下遊窩在國的阿利提至至 于玛鲁斯,在於卫骑士國的保护下好不來屬來到來 市场友好高國路利斯 (夕月內)。这里是一个遊转士 國都設在建场边境小國,路利斯王将来边的城市交 路路鲁斯以供他们体整,以玛鲁斯现在的华桥与 帝國作政并不合近,因此太人决定在此积损实力。 等特殊机。直到几年后的一天,和各选 (岁儿夕) 的 路域交换最各路利斯并占领城里,对于养育有己的 第二级多,玛鲁斯等人绝对不能抽乎各现。

- ◆ 战斗开始的敌人会分3路向我军发起攻击, 推荐让防御力高的重铠柱加(ド ガ)去开路,其他人可以跟在后面捡漏。
- 1号第1希达(ン ダ)的专用武器和主角的レイヒア(刺突)が都不要浪费在敌斧兵身上,可以先到武器馬里买些铁枪、铁剑等初级武器用着。另外、希达要小心对方的号箭手,被击中一下就挂了。
- ◆ 四番斯访问地图左下角的村庄能让僧侣利夫、リフ)加入、他的回复权使用次数较少且在前面章 司无法购买、要省着用。
- ◆由于本章的30SS不会远程攻击,因此可多 买些"手枪"去蹂躏对方跨经验值。

之间。它所引起。

www.plumbook.cr

写书新成功取得了举刑新城各还成的胜刑。 不过这样一来无疑也暴露了自己的行踪。众人将 定以此典机,正式拉开复图或提伯序基

第三章 切心夕の降風

幕刑衛王司对岸崎和寺远洋(オルグの港) 原本是个食司但和平的路で、不过某日遭到路域 前原由, 和今已候变成了他们的据点。就在和普达

港、北省斯里路水里兴旭湖的第一步。



- ◆ 战斗开始时、姿利斯的舰兵团在资利斯里的 安排下加入玛鲁斯军、佣兵团中的带头大哥奥 古玛 オケマ) 实力不管、值得培养。
- ・ 地图右上方的敌人群中育点に成場斯(タロス 的海域可以收缩,注意他会主动高压器 即靠拢并对话, 之后自动加入。本章的第一名 可加入角色是指人卡希姆(カンム), 病表达 必得。
- ◆由手海賊縣直接穿護司流行走、因此在業用商用路口的战术时要格外」。故人阵營中的獨兵单位用出籍斯的和美創或者看达的ウイングスモア去对付会比较轻松。



ETUS SAFILITIES

◆访问地图中央村庄获得50°10

第三章 罗巴ルマウンテン

在如李达选性正当月和中的州乡市,是是 要向居虎山脉造发,这是一座贯套半岛南北的险域 高山,收入红茶呼为从临境地带到阿里提至的最大 难关。不知道从什么时候开始,这里成为了山城们的 篡失,他们对附近居住的村民以及最人地们核查。 番禺、放大等罪居行程,人们因为恐惧而将此命名为 "恶虎山脉"。而写者斯一行人现在必须幸越仓。



◆ 成 4元始时有盗贼朱利安(ジュリアン) 和修女蕾娜(レナ)加入、由于遭到敌军追杀、两人必须火速往下方撤离。剑士那巴尔 (ナバ ル)可用希达说得、他身上携带的必 斧勁是好东西、省着点用。注意说得那巴尔时 要/ 心煙伏在上陸旁边的敌弓箭手。

- 地图石具的敌人可派奥古玛以及两位骑士去解决,如果不太敌心的话可让利夫随行并携带上伤药。
- 主角の可地图中央偏下位置的村庄可以得到志順之等 デビルアクス 、虽然此斧性能很强、但若是"幸运"能力不高的角色使用则有切能受到自咒而伤害到自己。
- ◆ 从下章开始会有出战整备画面,并且斗技场也会首次出现,想锻炼队伍的活记得多买上点回复杖。

· 一直的。 了希腊呢…

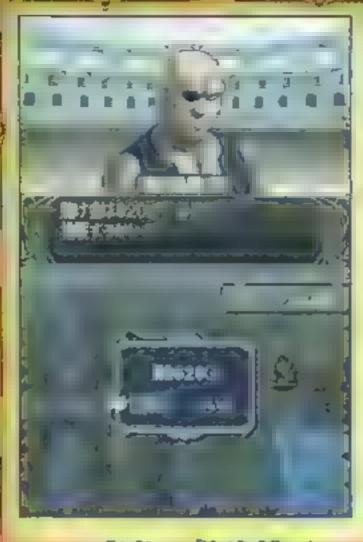
- ◆迈回地图中央下方的村庄获得デビルアクス
- ◆过关后获得1b000G

明期の風事 集画銀

馬哥斯學领的門前提至字板过苦城去越居 應山縣 来到了奥利泰安里因 (才心儿了心玉因)。 因此内。来与奥利泰安平进行合此,除了特合卫展 这片地域的做人们例外别无他的。在草原的另一 地,传来了战马的新鸣。指古有一场或略的战斗等 特者写着斯。

- ◆本差的敌人会从左右两边对我军形成夹攻 之势。可兵分两路出击。注意在左边的敌骑士 遇里有霍耀的哥哥玛奇斯 (マチス)可以说 得、不要失手杀掉了。
- ② 警愕該蓋威破坏村庄,否则魔法系角色玛力克(マリク,无法加入。
- ◆ 教305 5年上持有对第主商特勢的武器"升 11年5 1、我方骑士单位不可贸然上前。由 正于对方不会远程攻击,用玛力克的风魔法可以《 经租将之打修
- ◆ 大关档次型元07 →技场 包要双序的同样 可能扩展了。

www.plumbook.es



在750G以下还是比较安全的。 ▼斗技赔金的多少关系着对手的强弱。一般来说Norm。模式下

不过。练不然

◆ 路丁季下的两个号海主有着惊人的成长来, 不过考虑到他俩登场时已经是高级职业,因此 练不练全凭玩家意思。

是他。 了那是

◆访问地图上方的村庄获得火龙石

BAR TRATEBATUA

将与凯多尼亚亚方字去被的阿利赖亚耳,为了解放臭剂永去或而取胜这去。其利永去或而取 里者大量贵重的财金。如照在第八做人子里对将 也你本四来。"他们开金岗的只有直线,但是我们 的队伍里有这样的家伙吗?"不知道是谁发出了 这样的疑问。

◆本关是第一个室内战关卡,首要任务是全数巨权宝箱里的物品、注意即使是被敌方益贼绝先并到宝箱、只要及时将其击倒也能获得赢具。敌盗贼在获得物品后会全力往地图右上的通道撤退,实在采不及的情况下可以用传送权派。名角色将路口堵住,确保万无一失。

◆ - 开始被关押在年序里的盗贼里卡多(りか)ト、可以用昌曾斯或朱利安去说得。

◆本关的UOSS依日不会が程攻击,魔法系角色可以趁机多病点经验值。本关过后可以从妮娜王女处得到人超续章(ファイア エムブレム),四番野只要带着它也能像盗贼那样并启宝箱。

◆按由上至下、由左至右的顺序。宝箱内依欠可以获得的道具为: キルソ ド、ア マ キラ 、 リブロ - 金炔(ハ) 、天使の衣

BARRES BROBEST

春自西市菜村草的被者求见刚带放了具剂水类的用量率, 因为当地省体政建设规之机论支撑村民们的小孩, 村民,希望用型率包出于相助, 不能让他们这样领非序为。 玛鲁斯法定首征事发地讨厌涤眠

2. 小师型入分价。

4版品生存人数在18人到15人位于

一 经现。是特征犯

- ◆访问她附在下方的村柱可让魔法和冯力克加人
- ◆近可地图中央的村庄获得。0000
- ◆过关后得到银剑(どんの剣)

第五章 分少少分少回战士运

以大陆水北早原地带为领土的其形水安亚目 有定理以来就与阿卡尼亚亚国共业比较者如"及 及其他各国收灭,其利水安亚国也省一年以上目 土板马凯多尼亚(マケドニア)所占领,但有者"草 原之粮"外号之际的亚萨哈丁(ハーディン)仍不肯 居服,结战马敢地战斗者。阿卡尼亚县亚国的规律 二一少)正女权当于哈丁之下,皮出打倒接鲁亚 等成的从文色有效及了"""在原成的呼喊中,造物 等成的人几乎没有,在马凯多尼亚特优率的药者。 正则的今近也似乎快到了尽头……

◆ 込地圏中央的两座桥为中心、施防御力高的角色抵御从左边攻来的敌大军、然后伺机消灭右上方的敌人、注意司祭温蒂鲁(ウェンデル)可以用玛鲁斯或玛力克说得、另外他也会自动向玛鲁斯靠拢。

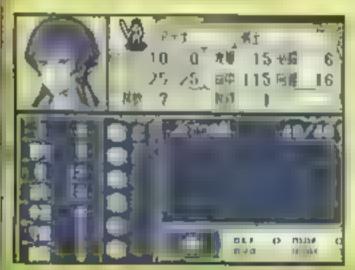
◆本关第一次出现敌增援,具体位置是地图 左上 中央两个砦,其中左上方是飞马(第13 ~17回合》,中央是骑兵(第10~16回合》, 当JOSS被打倒后增援停止。

www.plumbook.ci



◆本关开始会有 部分敌人主动向我军政过 采,占领狭窄上道里的两个砦利用地形优势采。 消灾对方。剩余的敌人虽不会主动出击。但经 细观察后不难发现他们都可以 一号诱出来。 战斗基本没有难度可言。

母 時 期 済 向 地 密 左 上 角 村 庄 可 止 女 剣 土 稚 雲 哪 (ア チ ナ) 加 人 . 由 于 本 关 む 方 井 未 配 置 盗 贼 , 因 此 玩 家 也 不 必 赶 时 値 教 村 庄 。



至的话就让她坐板凳吧。
不太尽如人意 如果不是特别不太尽如人意 如果不是特别

第七章 少力的少岁40度

特典型水安等故事的同量不确看中央企業 经效由下。他们的目的地是阿卡尼亚的三部销售新 以上文章 对于两条新军来说。到非极政政等 力力之子(の等) 无效的城市以及全部仓的老路士 自建各区(2000年) 指军指挥下的马凯多尼亚伯 特士因是最大的难关。到非极政政各作为进入阿 中尼亚亚国作一的入口、看来在这里进行一场政 成是在所难免了。



◆本关首次出现了飞龙骑士,其攻击力犯移动力都比较优秀,要多加力心。玛力克的风魔。 法与与新手的号矢是对付他们的利器。注意故阵中的密层常巴将军以及她的一个手下并不会 主动向我方角色发起攻击,等到第六回合她们就会自动从地图上微退。

夕 玛鲁斯访问地图右侧的村庄可以令龙人族 角色巴努托、バヌトゥ。加入、之前在第五章 取得的"火龙石"可以交由他使用。

◆ 第6回合后,一旦玩家控制的角色进入地物,下方区域(以中央的战场记录点为界线),那么从该向合开始直到第18回合结束,地图下方的4个砦中会同时出现4个敌骑兵增援,如果不想战斗太困难的话可以逐步占领这些势。



ETT. STANTE

芸出现了

▼差不多走到这个位置时敢提军

◆ 万可地图右侧村庄 可止龙人族角色巴努托加入

第00章 强町罗一レツ

照到这个阿卡尼亚的图题不为了让政士的 其古进行体生而胜利其等名的图片的现在分词 这个事情与有效。 海对于照照不见 非常发展,在这个的面板高山和大路包围为地 作作及是他具有的的中里。 与士们都是他 特别是他们的一个一个一个一个一个一个一个一个 就是是这样是在规划文人给优的心情一般。 古鲁尼亚特士图在西迪密中等结并将瓦伦定金 包括"一"



◆本章地图开阔,敌人数量很多,由骑士、 马骑士和重铠组成的混合部队实力不容小视。 由于敌30SS身边并没有安排任何杂兵,因此 利用传送权可以快速实现过关,不过这样会损失大量经验值。

今一旦玩家控制的角色进入地图上方区域(以中央的战场记录点为界线),那么从该回合开始到3°回合结束。在每回合开始之初会随机有6名敌岩援出现在上方的砦中,推荐御敌位置为贸易港的上路口,因为与城镇相连,补给起来非常轻松、另外那狭长的上路也使于玩家作战。

◆ 武器店中有玛魯斯和希达的专用武器贩卖, 不要错过,不过只能购买一把。另外、敌人打 头阵的重铠里有个叫罗杰(ロジャ)的可以用 希太说得。

全级。它将仍在

◆rv 中語に、特領内守卫兵シード(着扎) 和フティ(祖希、伯成ル人或军。

www.plumbook.ca

第九章 《号牙子の火龙

提到古书尼亚攻击的阿里军向东方的保护 提供为于4 王国远去。这里是龙人族生活的 假地,在很长时间内与外界地图几乎没有任何来 报,对于阿里军路入自己的领土。龙人族之王玛哲 (マヌー)并常情态。它决定让最北种圣领土保护 提的人部成为大龙族中野种的环和供品。

◆本英級方配备商两千金融,他们的目标是 構設地隔右上角的村生以及盈取右向地影量的 系統創(トラゴンソート ,建設具分無鍵 哆訪力者的単位向右前可保护及施不被破坏。

◆战斗开始的助物中央的某个每城牵着主鬼之后、发特司解源、值得一提的是、在本作中敌人使用"恶魔系"武器终于要得利我方。样有一定几季受到诅咒无伤四子。



▼孫確等的成力非顧腦 如腳腦

◆ 从第F□合乳第30回合、每隔两回合地 阁下方些里会出现b名啟海滨灣摄,以 可能 城手持战锤(ハノマー、我方豪德单位要 報酬。

◆ aOSS門努可以变皂为人龙、用之前从主商 事取得的杀龙剑口轻松将其主败。

- ◆ ま ⇒地図右上角村庄 可让組玉革春木 () まんじょ) 加入
- ◆按由上至下 由左至右的 10 字。 宝箱内体 タ 可以获得的道具为 金块、中 女神の像 ドラインソード

《并胜形后,在设存已会主的部下卡状矩 (水产二下) 精中水见玛鲁斯王子; 她告知在证 鲁己会主的部队计划叛变信鲁亚帝国。不过由 于会主的林林玛利亚 (マラア) 被信鲁亚帝国权 住才无法下子。企主希望得到玛鲁斯王生的帮助 来放出玛利亚。

第十章 罗贝罗亚尔 多种地名

从卡秋在郑里获得情报和邀请看, 玛鲁斯 决定向美种者玛利亚的设备要求 (尹子之城) 发起攻击。虽然在阿里军中有人怀疑这是个国 李。不过玛鲁斯却认为在之首利李根设决本中 看见的郑位温泉的女性者温鲁巴。并不会向于 下人所说的郑邦使用析计。



◆ 数军的多贼在 开始就能开启宝粮,之后 会从离边脱离,玩家需要派一名机动力高的角。 色去戰住对声的去路。

◆ 数人的飞行单点会从左右两个方向对我军 单 或夹玉,不过带队的感导篡出依日不会主动。 对我军任行角色发起攻击,一旦让玛鲁斯说得 地陷中被关押的修女的利亚, 图导像巴就会自 动向污染斯靠或并发生对话, 即精之后自动加 人。

◆ 章 对 第"师 合、在地图的最右上角会出现 及改 高環、我军单立在战马开始后最好全体 生常广场点。

◆ 位于地图中央偏上的故道者一定记得要打 學、从他身上可以较得第一个按照道原マスタ

。1340年

◆ 接出上至下、由左至右的顺序、宇籍内依次 可以获得的道具为: サンダーソード、 ナブロ

第十一章 100岁回市场

由玛鲁斯华领的阿里军在做过浸长的战斗 非终于来到了把邻王女的祖国阿卡尼亚。有"平 华王宫"之称的王都帕利斯就在玛鲁斯珠雷这 在山的另一边。李明被给走的大量坐拾以及释 被被国家的水多英士。玛鲁斯的长途被假心快 要达到一个目的了。



◆在本关雲散方首次出现了投石车,其射程 高达3~10格。我方的飞行单位要密切留意。顺: 者一提、其中一台投石车的操作者本党(ンェ (一切申請达12得(必须要先方可均图石下 有次和至达30民家)。

www.plumbook.cr

◆本美的敌人能力不强、且没有增援出现、 玛魯斯拜仍地图右下角的特定可以令女魔真主 琳达(ノンダー加入。考虑多游戏后期只能使 四魔法"星之光"来打倒如尼夫、因此玩家最 好能重点培养—名魔法系角、这点新达和之前 加入的玛力克都是不错的人选。

THE STATE OF THE S

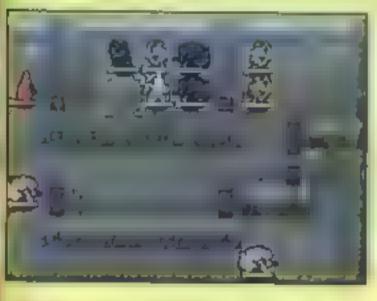
◆近回地图布下角村庄可止覆道主题达加 A

第十二章 アカネイア・ペルス

京得到统一从而被生了阿卡尼亚县亚州。李州 由神托任的三件神器。这周周王阿多拉1世 一一一世,并为了统一大陆的成果。从此以来 阿卡尼亚亚眼就被称呼为而神中和的国家。基三 眼 有用亚水血统的人类别人们的尊敬。即使 近年来的个国家相接独立也完全得食于阿卡尼 黑的被助。两路等斯亚于现在则具首次的足迹 个伟大国家的互称的对称。



◆本关一开始要赏教被关在牢狱里的。位下 伴,战顺如下逐师了的方法站位就能将伤人将 低到最小,我军回复单位记得带上远程彻立攻 为受困角色印度从力,主力单位是要尽快够就 到生房前消入敌人,如果第二三合主力配队还未 到位,那么牢房里的同伴性会难识。



两位重铠罪

右

◆ 第3、5 / 9回合会在地鄉右母会出现"批 敌援军 每批出時 1 × 2、号隔 > 组成。

◆ 守卫在宝箱旁边的敌将军并不会主动出 由、盗贼在开宝箱取道具对要,心理伏在下产。 的狙击手。

◆ 过美唇可以从呢源于女和里得否每半尼亚于 国上神器之 的圣 " 帕鲁提亚 (パルティア)。

一起的。它是

◆被由上至下 由左至右的画路 宝箱内依欠可 以获得的差異为 マスタ ブルフ 金訣(大) 大号 1 んの トラゴンランス ブ ツ

第十三年的18 国初90490份但国

在特里都怕刑断各回后。同盟军建成进 者符件尽至大部合四领王成功收集。不是 并非所有的收集工作都进行得一机风服,在内 中尼亚西方。由古鲁尼亚名特霍鲁斯《水凡久》 镇宁的地域依然就在着同盟年的知复工作。该 知对市场对名城于帝国的规和王士除了拜托马 鲁斯里于首核计伐外并无他接

◆队伍生存人数在"人或15人以下



◆本关款人实力不强、并且分散行银开、因此难度并不高。地修中央的霍鲁斯将车可用的鲁斯与其对话,不过对方并不会在此时加入。 另有当我军事任城堡的他还生存。那么在过关 后才会成为一件。

◆ 从年》 占述的第18□合结束,在这点的期的 概数。3合内。如该供供的哲學会能核比现故方增 援、每批增援由定版。3 输生、1生成。

- ◆チョ地圏右上角村庄获得魔法书プリザ
- ◆ 走 | 世界石川市住获得业争响(キラーランス)

第十五章 罗ルコアの水马风

就是写者有等人名这首社阿利提亚的途中。 古者尼亚的巨型战车部队突然出现在他们看着。 这是一支被称呼为"古鲁尼亚水马队"的局体部队,巨大战车犯型的帮助产让人成党很压抑,而对 这样强大的敌人。写者断军是否能顺利过其宠。

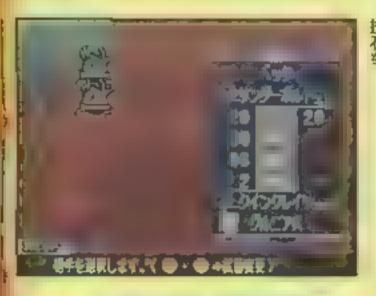


www.plumbook.c

又, 此时传送权可以派上大用场。

●回复单位记得拿上远程@复杖及时为受伤的同伴进行治疗。

● 地閣中央的勇者阿斯托利亚(アストリア)可用米迪亚(ミディア)说得、玛魯斯访问地閣中央村庄可让投石车驾驶者贝克(ベック)加入、他初始装备着对投石车有特效的武器"サンダ ボルト"。



♥サンダーポルト可以粉条対方的

型物。它用铅银

◆访问她廖中央村庄投石车驾驶者贝克加人

第十四十 隐卜公田经验。99

五年 不过在与古书尼亚战斗时和发展报车对 古文成故人。从首席是到音乐的阿里提亚军国北 两全天,国王村内型亚斯(二一本)了下,与种创治 南全天,国王村内型亚斯(二一本)了下,与种创治 南市界(ファルルオン)一起诸夫在古林。在这股 总体记忆的故事之后,两年斯林于来到了当初这 死自己父亲的古典者(ジオル)经奇的古林城。



◆派出盗贼或使用"はね桥のカギ"将队伍初始出现位置下方的吊桥放下。这样不仅能缩短。于军路线、还能避免责例在侧号箭手的猛烈狼击。

● 第5回合、密涅魯巴的两个手下卡秋娅(カチュア)和帕欧拉(ハオラ)会出现在地图的 左侧、用玛鲁斯说得其中一个后、另外一个也 会在下回合自动与玛鲁斯对话并加入。之后从 第8回合到第15回合,在卡秋娅和帕尔拉的出现 位置都会有2个敌飞马增援。

◆本关右下角的宝箱中有贵重道具準价卡(レルハ カ ド),在谨防被敌人盗贼夺取的同时还要」心埋伏在房间门后的租围手,太过大意的话开宝箱的角色会比较危险。

◆访问地图左上角村庄可获得魔法书トロン

◆按由上至下、由左至右的顺序、宝箱内依次可以升号的道具为: ンルバーカード、金块(九)

現于歷刊者。玛鲁斯并来在古拉城中找到父亲连荐的种创法永清等。此时有消息传来。今这回 始建王和尼夫(ガーネフ)己特种创带是。这是能打 例時黑龙桥边乌斯(メディウス)的作一武器。玛鲁 斯姆照符其李明、为此他但马不修路地面往和尼夫 所在帕座道都市中这回(建道の國力ダイン)

第十五章 原置如图别罗尔罗

建进布市于这国是是到度王和尼朱文昭的区域。这里是是过去们的圣城。一里被他们咏唱了见文、即便是勇士也无法保护者自己的身体。一个久一个的勇敢兵士和组织下,于这目10000过其是一个美利特发让党的沙漠之都一



◆ 科特思灵魔法(マフ)的规定失在本关是无法打倒的,因为有暗聚之力的庇护,致使我 方任何攻击都对他无效。给魔防岛的单位,如 司祭、飞马等使用圣水或附加魔法盾去抵御他 约攻击,这样圣特到第6回合敌方行动结束后, 加尼夫就会自行从地图上搬退。



▼用高魔防的单位加上至水 甚至能

◆本关的地形多以沙漠为主,除开飞行单位 相應法单位外 其余角色的移动力都会受到影响。考虑到敌方角色几乎都会使用间接攻击, 我方单位应该配上远程武器方便反击。

◆ 敌30SS会使用3~10格的远程魔法攻击。→ 未过攻击力并不算高。 旦近身后就可以随意 零待了。

◆ 跨向東海不益的武器和高级硬点贩卖,有 主有到"记得错!坐价卡。

www.plumbook.cn

一起。它们是

◆按由上至下、由左至右的顺序、宝箱内依次可 以获得的道具为:力のしずく 魔よけ

地斗胜利后写得斯西和尼夫通晓。来能取出 特例法示者昂而感到沮丧。此时大贤者贯托 有 通过今是水与写得斯对话。原来和尼夫是他 的原子。但那家伙给走贾托子中的居民境后后就 失踪了。想要打倒对方,写鲁斯需要去寻找"先之 珠"和"星之眼"有了这两样道具就能含成破除 总类是法特赦的"星之光"

BAGG PUTTOON

而为如尼火的暗发建物。两条新至于进到作 联。重整模效果,两条新智业故下如尼火之事。为 形容图外会巴火的独国阿积极亚而挥炸而行。阿 积极亚亚维原本是个资本足的水和草木总路的其 谓同家。不过自从故格各至占领居,国家兑皮,人 民造是长期的苦难。从而现在,两条新华的到来 让人民看到了物格巴火的解放之间。



◆本关的地毯很大、建设兵分两路行战、在原 多以移动力高的骑兵单行为主,右即见派上实 力更优秀的步兵部队。两支队伍边前进边消灭 途中的敌人,最终在斗技场下方的路口汇合。

② 地图左侧有两座村庄, 访问左边 个可令 至蜗主阿ピ アラン 加入, 访问右边 - 个则 足收编剪者撤姆森(サムソン , 两者 选其 注意敌人的盗贼在第1回合行动时就能被还 村庄。另外, 地图右下角房司里的突击者切尼 チェイニ , 可以用玛鲁斯说得。

◆ A第10回合开始到第20回合结束。她图在上侧和309S前方的管里会不定期出现6名敌增援。由過1×3、弓鸦1×2 重缆×1组成。

◆ 武器

正里有希达的

专用枪出售,不要错过。

一种"一种"。

◆无

\$423 28-0-1908/ba

当成了老萨多斯士丽的周里年建步一口气持 阿利提亚的多数领土制度。现在创办的只有在阿 利提至城里由北京美界斯 (七) 之义 事何的现象 部队。其举斯代普古普尼亚名将卡琴 (为《汉》取 得了占领军的指挥权。在他当任相同乐会了许多是 事的平民,是个或思的男子。现在,玛鲁斯就要和

◆ 首先要保护宝箱内的道具,在通往宝箱 房间的路上会遗遇敌方由弓手、随道士、龙 人族等兵神组成的混合部队,难度可想而 知。最理想的方案是利用传送杖迅速击杀敌 盗贼并层层透敌、将每回合内受到的伤害压 到最低。

今 当玩家打开右侧的房门后,在接下来的12 向台内,每回台都会有2名敌增援出现在地图右上角。



◆ 釋去改主对敌JOSS 奠泽斯无效、推荐让能力高的角色带上杀龙系武器前去挑战。

一种说: 印第加亚

◆按由上至下 由左至右的顺序、宝箱内依欠可以获得的道具为: ワ ブ、キラ ボウ、デビルソ ド マスタ ブルフ、ぎんの斧、秘传の书、龙の盾

《一》传》	●動他
キルソト	1500G
トラゴンツド	1200G
キラ ランス	1800G
トラゴンランス	1350G
キラ アクス	1400G
ボールアクス	105DG
* 7 5 1	*600 "
ロノノモデ	2006G



www.plumbook.c

第十七章的传 罗夕回吕岁忍见

如近祖同的冯鲁斯王子向此方的冯克罗尼桑 斯城《マクロニツスの城》近年,这里是当初阿利 提及被张鲁亚攻陆对对方的的资料的指点。得知 阿夏军即将发起进攻,张鲁亚帝国方面也看乎准 各书了防卫战。

◆队伍生存人数在15人或15人以下



- ◆本关有很多房门以及宝粹需要开启、务业派出盗贼。
- ●第10、14 8回合。在我军初始上晚位置的后方会有敌增援、每批为圣骑主、3。
- ◆ 私魔法师受奇尔(エッフェル,在过关射依 し生存的活就会加入我军、由于他并不会主动 攻击我方角色、因此収编难度并不高。

◆被由上至下 住在至右的順序。宝期内依灰町 以採得的道順为 ロンゲボウ ワブ オ ルア クス 優刀 ウインケスヒア

第十00年 900日7月第七回

为了得到大资者贯托要求的"先之球"和"在 这样"写得新年看导向位于中希米亚(力少年下) 的社资种政(ラーマン种政)出发"但是"但结在他 面前的是古鲁尼亚的情况部队"黑路士阀"—— 特征绝的战斗卡希米亚海峡中拉开了惊暴*******

◆本关是一场渡河战、可以用防御力癌的流 出角色在桥上开路、然后全军南行。由于敌军 的每个小队里都来杂着号骑士、因此我军飞行 单位要格外、心。

② 第8回合、飞鸟三姐妹的最后一人艾斯特; (エスト)出现在地图在端、她会主动靠战时 鲁斯祥对话、剧情之后加入。艾斯特身上携带 着阿卡尼亚王国 神器之一的奇迹之剑 メリ クルの御 。 ◆ 第8回合到16回合,在地图左下角的岩里出现敌增援,由圣骑士×2 骑士×1、弓骑士×1组成,第14回合到18回合,两桥中央的岩里会出现敌圣骑士增援,4、心腹背受到夹击。

三、红印。它的形态。

◆打座歌BOSS后可以获得特职通具マスタブルフ。

第十九年 罗出夕一个0万岁少多汉

玛鲁斯与全国趾上他们的古鲁尼亚黑特士国 展开了做黑战斗。但是这个有着世界最强骑士员 之际的国队现在已经没有了昔日的光荣。在士气高 昂的玛鲁斯等面前,他们致阵下来。然后在拉曼特 做,在这个沉醉着古代独立的龙之神故中,另一个 故事情然开始了*******

◆ 進襲非常低的 关,记得派益贼出战开门。 及 则收宝物。 舉 光 大地二种宝珠都都在本 关中获得,其中服宝贵的星之珠、挑带者武器 翻入侵不减) 点于跟上产的宝箱中,因此战斗 开始后主力犯队机全力往上冲以保证其不落人 对方益城之手。

② 敌人王座上的龙人族公主奇琪(チキ)可用巴努托说得,不过一旦让她加入,并且未在一个量之前的战斗中让她死亡的话,那么24章的外传就无法进入了。

亚州中部。(1952)

◆被由上至下、由在至右的顺序,宝箱内依欠可以获得的道具为 星のオ ブ、はやての羽、大地のオ ブ 天使の衣、金诀、特大 、ホルガ / ン、至水、靖東の粉

第二十年 万里里的外们的的图

古者尼亚王因是由解放战争三英雄之一的其多维持年(才一下ウイン)所共起的骑士王国。建国以来就以强大的骑士国为背景中邻近的东开发都能跟从,近两进步成为大陆最一般二的强国。但是现任国王者依(小不)非常情况,因为非怕转运与现在为是两步基金平全国结成两里。被连张于同事工作的是一种发展。

国報子生来了天亡世界一分…… WWW.DIJIM DOOK.CN



◆本章是与古鲁尼亚王国之间的最终战。进军路线有两条,一是接通吊桥从正面迎敌;二是从西边绕行对敌人后方进行突袭。其中前者对自军的总体战力要求更高,玩家可根据具体情况进行选择。另外,敌人王城旁边的投石车攻压力非常高,要留意。

◆ 数阵中手持至枪格拉圖岛斯、ケラディウス, 的黑獨士卡德是个强劲的对手, 如果对自己培养的创土角色有足够信息的话可以拿上奇亚之剑上前单桃。



▲与卡娜交战前会有剧情发生 虽然知道自己祖国的侵略行为是错误的 但因为婚主的忠诚之心 他必须与玛鲁斯一战。

●第7、9、10回合。在她图西北方向的各个特中会出现敌骑兵增援数名。除此之外、镇守王座的敌BOSS罗伦斯(ロレンス,将军 1款用码 曾斯或希达说得。

◆访问期間左下角村庄获得能理技(ハマー)

第二十章外传 奥の侗族

每账了卡萨辛顺的古普尼亚黑骑士回居,因 盟军结疾向古普尼亚王因东方的山脉追军以到灭 对古在即里的或存势力。

4. 绿色风色的

◆队伍生存入数在15人或15人以下



◆ 敌人的骑兵部队在战斗开始之初就会从左 右两边向我军袭来,建议兵分两路进行遗击。 敌军中的龙人族用魔法或杀龙系或器法弹等。 地圏右上角的战士尤米鲁(ユミル)可用码 曽野前去説得,这样他会在本章结束后加入。

全位。它的的 1000年 1000

◆按田上至下、由左至右的順序、宝箱内依欠 可以获得的道具为:ホールアクス、ロンゲボウ、倭刀 キラーアクス、キラーボウ、キラーランス

第二十一章 强烈マケア四万

到天古寺尼亚的成先后。同里不到这了马凯 多尼亚王国的国境内,这个王国省并多晚居基础 的尼斯王国,大量的其些里不和陈藏者多少其 力,玛鲁斯他们先先需要成功更被对方的围绕院 王彪呢?

◆本关署在厂厂的地图中迎战敌人大量的飞行型队、注意除地阁中央的圣骑士和将军部队外,其全单位都会主动出击,我军可以分散开来迎敌。

◆第5回台, 地图最长端的哲里会出现本章惟的 批敌增援。

◆ 地图与上角群心里的一块平地足秘密商店的 人口, 这里能购买到一些增长能力的道具, 大 版是为了避免玩家"雇"出一群超人, 本次每 种能力道具模式3个。



一位都可能的自己

4 時後 4	
カールすく	2500
構製の粉	2500
發传の书	2500
to नका	2500
食べるの保	2500



www.plumbook.g

第三十三年 天空後駆りる野士

- ◆ 马凯多尼亚城内的部分敌人会主动出击。 先利用右侧狭窄的通道以及森林等地形采御 敌,之后采用诱敌战术来逐步消灭城内剩余的 敌人。
- ◆ 地图右上角的村庄 定要 革防被敌盗贼破坏 (対方第6回合即可到达村庄), 让国部斯带着星之珠和光之珠去访可就模见到大岛者票托, 他会将两样通具合成为星之光魔去 (スタライト), 之后星之珠 光之珠消失。
- ◆ ▲第8回合开始到14回台结集、马凯多尼亚 F城内的整里会有敌增援出现。另外、敌JOSS * 歇尔身上的"アイオテの橋"可以免除弓箭 附他的特效。

◆访问地图右上角村庄获得魔法スターライト

為普斯他们特別大資產實施的强力特別應該 學到了古代都市迪貝(另一一)这个并經以高度主 原務自做的城鎮,現在已經重得一片无效。並先生 於1000時間間察和尼夫就在那高等入去的迪貝之 等重。跨者斯是著龍本田神劍法系者器以及統和 尼夫學走的姐姐艾利斯呢如2000

- ◆本关的故单位多是魔法系角色,并且有多位会使用超远程魔法,我军 些魔防低的单位最好能带着圣水出场。
- ② 加尼夫有 个分身,其中真身是第个完全是随机的,这里提供两种判断真身的依据。——是与真正的加尼夫交战时会有对话。 是使用

大地之珠、没有受到伤害的就是真身。打倒加尼夫后夺回神觉法尔希昂(打倒假加尼夫时得到钢剑),如果之前没能得到星之光魔法、那么这里就要全力打倒于座上的司祭、然后制压直接过关、注意进入24章外传的条件之一就是没有在本话夺回法尔希昂)。过关后玛鲁斯的姐姐、王女艾利斯加人、职业为修女。

- ◆ 第 回合、敬至座附近会出现敌增援、由司 祭×2、魔道1×2组成。
- ◆ 数JOSS身后的门其实是秘密商店的人口, 过次可以购买到转职通其マスターブルフ,不过 和之前一样,最多只能购买3个。



TO THE PARTY OF TH

◆按由上至下、由左至右的顺序。宝箱内依次 可以获得的道具为、金块(小)、まよけ



第三十四章 罗马尔一个四组团

推身至一个充满着神秘包彩的老人城里 图。阿卡尼亚大陆是到战乱的破坏。先数的悲剧 不断决生。这一切断一切都是格迪乌斯在这里发 活而开始的。不过,随着时间的流逝,格迪乌斯以 老人林文配世界的野心包经到了崩灭的尽头。如 今 玛鲁斯他们的没长旅游也终于快来结束了。



◆本美数军数量庞大、推荐迅速过关。敌 3,851座就在我军初始出现立置的下方、只 等强行型上过去就行、飞行单位甚至在第一回。 合就能攻击到30SS、如果能力够强、使用龙 枪(ドラゴンランス) 回合就能干掉对方。

😍 🕴 配合开始多等。0回名发来,内阁下历

www.plumbook.cn

的四个砦以及30SS身边的两个碧里都会出现 敌增援、增援间隔2~3回合不等,将战斗抵得 太久对玩家极为不利。

心地图中宝箱里胶置的是能复活同伴的魔权 オーム(艾利斯专用)、采用快速过关战术时在 制压城门之前将盗贼传送过去取得即可。

◆ 地图最左下 格、即高山中的郑块平地是秘 密商店的人口, 里面可以买到能力提升道具。





龙の衝	2500
魔とす	2500
天使の衣	2500
术书	2500



第三十四年的 品界回路

没有收到村龙城少女、也没有李田村到法会 带吊的写音斯只像按照大贤者曾托的指示面技术 微的用领仓间, 贾托普之种尼兹少去并没有死, 玛 鲁斯只要通过童洞寺卫者的武林就像在一口石棺 中我到沉酷的挑剔"神秘查询中到底有什么呢? 玛鲁斯哈中克满了不安******

- ◆19章未让奇琪加人或加入后死亡
- ◆23章未能取得神剑法尔希昂



◆本关的地形与(打印之氫)里第16章外传 "至高之光"的地形非常相似。地震两个了 宝箱的司祭会使用超远程魔法攻击,为了及时 为同伴回复HE, 远程回复权切勿忘记。

4 地图中有几个拿魔龙石的龙人族敌人、注 意魔法攻王无法对其造成伤害。

砂战斗胜利后神龙少女那基(ナギ)加入,同 射玛魯斯获得神剑法尔希昂。注意这把法尔希 岛实际上是弱化版,相比打倒加尼夫获得的那 把威力下降了5、命中下降了10、重量上升2。

◆按由上至下、由左至右的顺序, 宝箱内依须 可以获得的道具为。エクスカリバ、オ ラ

经常 这既犯し者危告

在无数激战之后,两盟军终于到这了他并至 城。将城堡也因后,马鲁斯他们便通过4个开放的 大门向城内交入。不过这类陈上是格迪乌斯特因 理学会最为设置的格桥。 助上社会的最后之故。 放松通畅等士们的命运之战。现在正式开始了



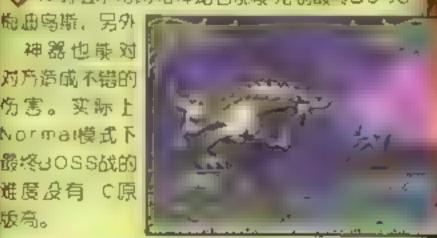
◆ 如果沒有进入24章外传,那么在本章开始时 大贤者类托加入。反之则是神龙少女那型加入。

战事开始之初,我为单位被分隔在左上、 方上 左下和中下4个区域。编成时成注题各个 队伍里人受实力的平均。被分配在左上区域的 队员要在第一时间内消灭下方的设石车,它对 我方、「夏系角色星绝大的威胁。

● 地图中的城门会在地第3、5、6、11回合自就 关闭。可以考虑带上门钥匙以备不时之架。另外, 从第6回合起到第22回合结束,在她图的右下角势 自敌着援出现、增援间隔向合数在2~3不等。

◆神豹 去尔希哥和神龙石机谋克制最终LOSS

神器也能对 对方造成不错的 伤害。实际上 Normai模式下 最终BOSS战的 难度没有 C原 版高。



◆无

在暗黑地龙格迪乌斯被消灭的照册。他鲁亚 帝国也一并消失在黑暗之中,长时间的阿卡尼亚战 **经产生产工作的的时间,从里看包围的** STATE OF BELLEVIEW

的旅程现在也终于可以结束了







操作方法【除战争下】

十字键 資料	跑物(按住〇切换为走动)(连择项目)
L A	放线机 制度
0	确定"会选 人 放大地毯"
×	取消。快速到过对话
	显示地名 战斗时是未敌人 春红
Δ	快捷功能號。配合方戶號和18身便將
	一般状态时 左为世杯手米 工为粒理手
and .	報 右为魔祭手為 下为使日方石 L为队 1
2	伍编成 R为设定支持能力。
	雄斗財 发动与战役 左上右下分别对应
	从左到岩数4个角色 # 1
	结晶回路装备菜单时 , 为卸下所有结晶面
	路。8为集当前回路替接为同类更高级别的
START	打开主菜单 跳过动画
SELECT	切换小地图大小 战斗时开关角色语音



追加要素

与前两作的FSF版一样,本作相对于FC版也有不少的追加和修正的要素。

- 1 部分剧情被改动 (星之扉 15)
- 2 对部分 80SS 强度进行了调整
- 3 继承SC存档后根据前作游击土等级而获得的道具与PC版不同
- 4 部分角色追加了语音
- 5 结晶回路装备菜单追加了快捷功能
- 6 追加了新的结晶回路,分别为

刻耀珠 (驱动3)

魔境: 逃跑次数 300 以上 最终语时在回复泉水处得到神镜, 战斗次数 300 次以上 逃跑次数 0, 最终语时在回复泉水处得到

注章 魔境和神鏡在 -周目内只能获得其中一个 7 问答游戏追加了 "マニアック" 难度, 奖励为 "刻 ※****

- 8 对大部分角色的招式性能进行了调整
- 9 可跳过Sクラフト的演出
- 10. 息扩了部分装备
- 31 以远距剧情的功能,注意跳过后将无法获得奖励

继承前作记录

开始新游戏后会询问是否读取前作记录, 读 取前作通关记录后在特定地点根据引作游击上等 级不同可获得不同直舆。

A級游击士: 各种セヒス×200+太阳の刻印+月の 刻印

日或 B+ 級游击士:各种セピス× 200 + 月の刻印 C+ 及以下游击士:各种セピス× 200

主菜单

按下START 打开主菜单。包括以下项目

Status:状态、显示角色状态数值、习得技能、所特金、游戏时间等。

Equip: 装备, 在这里更换角色装备。

Orbment 导力器设定 在这里装备 更换结晶回路、查看、使用导力度法等、详见后述。

Items: 道具, 使用道具, 阅读书本等。

Tactics: 战术 设定队列和S战技。

Option: 选项, 在这里调整一些游戏设定。

Files:包括保存.读取、删除存档,回到标题画面。

● 元水・

这是本作的最关键道具。流程中随时都要用到。方石主要提供三个功能、传送、队伍编成和 远程技能。其中又以传送最为实用,可以随时传送到已经调查过的记忆之]和石碑处。

是是一件

也就是怪物图鉴。魔兽的详细情报会根据思到过、打倒过、装备了"情报"结晶回路打倒过 这一种情况而有所区别,只有最后那种情况才能 得到完整的魔兽情报。

中里

本作的料理系统基本和前作一样,包括大圆料理(制作后当场食用、全体效果)、携带食料(制作后成为道具,可在任意时候食用)和表高食料(在战斗中扔向敌人造成伤害和特殊效果)三种。作为料理的本分,实惠的回复效果依然管在,活用料理得到的效果可比道具好多了。本作由于没有了普通的城镇概念,所有的料理都是从宝箱或者审剧情的报酬中得到。习得后可以甚到理手帐中消费食材来制作料理。

原系统

本作取消了前,两作的任务系统、主角并不是游击士、自然也不会有游击士那样的任务系统),取而代之的是迷宫中的扉系统。雕分为一种; 用之扉为长篇故事, 基之扉为短篇故事, 太阳之扉为迷你游戏。

这些故事是本作对"(空之轨迹) 系列"剧情的最大补完。而完成相应的最节也会得到奖励。门分布在地毯的各个位置,且需要满足特定条件才能进入。因为有很多只需要观看剧情就可以获得奖励的门,在展定条件后建设立即前往发展剧情。



商店和设施画面

本系列中战 1不会直接得到金钱; 7、买东西 票 要的钱龄 3 审任 网络奖励之外就要用战斗中得到的 电 七 3 来换取。在石碑的商店画面可以换金。

(结图图) ((分分子》) 和

成山胜利后得到各属性的セヒス可在石碑处 合成各种结晶固路。游戏中也存在很多需要特殊 拿法、不能通过合成得到的结晶回路。

导力器田结晶槽和连接线路组成,中色结晶 槽可以放入任意属性的结晶回路, 而其他颜色就 只能由放入对应属性的结晶回路(茶色地 蓝色 水、红色火、绿色风、黑色时、金色空,银色幻)。 本作初期所有角色的结晶槽都已经开封,而且有 相当的等级,在游戏初期金钱紧张的时候就别花 冤枉钱去升级了。把结晶回路装备到结晶槽中能 提升角色能力,增加附加能力。从中心结晶槽出 发的线路越长,能设定在一起的结晶回路越多。 就能组合成越高级的导力魔法。因此,像奥利皮 埃 库名泽文样的单线角色就能配出非常高级的 魔法。本作和 SC 一样,连接线路有不同颜色标 明. 非常明显。导力魔法有地、水、火、风、肘、 窑、纽山种属性。由于本作增加了上位属件了时、 空、石》的变点。在战斗中使争战人弱点属性的 魔法是非常必要的手段。

在大地图上与敌人相遇即会进入战斗,正面相遇根据各角色的SPO(速度)来决定行动顺序,从敌人背后进入战斗是我方先制,被敌人撞到背后则反之。注意地图上的敌人到一定距离之内才能观察到,装备带有"鹰目"功能的结晶回路不仅可以增加视野,还会在小地图上增加显示敌人位置的红点,非常实用。本游戏的敌人往往带有各种特性,如果能根据弱点、特性来进行攻击则能事半功倍、所以装备"天眼"等带有情报功能的结晶回路后。在战斗中多用一键查看敌人资料是非常重要的一点。

育时根据剧情会有NPC角色来参加战斗。 NPC角色玩家无法控制,轮到行动时会自动行动,如果NPC角色死亡的话就会立即Game Over,战斗中危险的话注意回复,战斗结束后 NPC角色HP自动全回复。

本作采用的 AT 战斗系统根据角色采取的行动和 SPD 值来决定行动顺序, 左边有 AT 条指示我 为和敌方的行动顺序, 头球的石边会有奖励组标出现, 在此时行动就会产生相应的奖励效果,

HP @# 10% 50%.

EP 回复 10%、50%。

CP 回复 10、50。

Critica 攻击、魔法和國皇的效果 1 5 倍

设备 攻击和魔法产生的伤害增加 10% 150%。

Sepim。被攻击者会掉落セビス。

本作新增了5个全新的状态图标。产生的效果大多非常强力·

Death。攻击附加即死效果 对范围要和全体攻, 击均有效(魔法不会附带此效果)。但当角色装, 备有防即死装备或敌人看即死无效的能力时, 此效果无效。

Van.sh,此状态被物理攻击击中的角色将从战斗中将失几个回合。将敌人全部消失算战斗胜利(但不会得到经验值,道具和セピス)。反之当然就 Garna Over 了。注意我方角色被消失时 EP 会談为 0。

Guard、在此状态下进行的攻击将被对方完全防御,这是个不利效果。不知为什么,这状态往往出现在我方角色行动时。

Rush。此次行动完毕后,可以立即进行下一次行动。对咏喟、蓄力来说也就是立即发动。

Item。在此状态击破敌人时一定会掉落道具。

注意点是,Critical、Sepith、Death和Vanish 会对自爆时产生的伤害起作用,攻主时当心自己 被卷入。

战斗指令

攻击,进行通常攻击,如果指定的目标距离大于 角色的移动力+射程,那么就只进行移动。

移动:移动到指定位置待机,能比较快地轮到下一次行动,可用来回避敌人的一些范围攻击。

7一少。使用导力魔法、选择魔法后要选择目标或者释放地点。注意魔法需要经过驱动(咏唱)时间后才提发动、可在 A1 顺序中看到实际发动的时机。

7 9 7 1 1 战技,每个角色都有各自不同、个性 鲜明的战技,所以不仅有攻击性的,也有辅助和 回复性的战技。发动战技需要消费CP,CP在战 斗中进行攻击、受到伤害就会慢慢积累。当CP 在101以上时就可以使用S战技,消费全部的CP。 在CP200时使用将发挥版大的威力(如果不是攻 击性的S战技,则辅助效果会大幅度强化),也 就是所谓的超必杀技,在3OSS战和对特定敌人 来说是非常有效的攻击手段。

道具: 使用回复道具和料理道具。

通却:逃跑。

S战技(Salvay)

S 战技需要在战术菜单中预先设定。CP 在 100 以上时可以随时发动,直接插入当前的行动 顺序。具有防止敌人得到有利奖励、自己抢先得 到有利奖励造成巨大伤害、抢先消灭敌人等许多 非常实用的作用。发动S战技的方法见操作说明 里提到的快捷方式,也可以用方向键左右选择角 色按〇来发动。



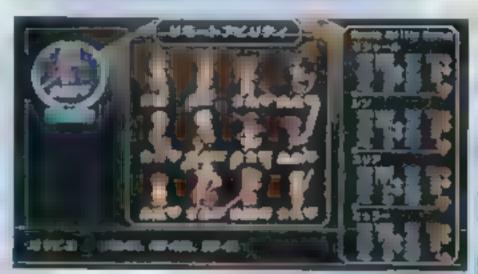
连锁战技像组织为为

连锁战技,是一种可?~4人一起发动的战技,越在后面发动的角色能得到越多的补正效果,消耗越多的CP,因此在最后选择攻击力较强的角色能造成更大的伤害。发动时敌人必须在参加的所有同伴的射程内,A1奖励只计算初始发动者回合的效果,例如初始发动者回合是Critica奖励,那么连锁战技中全员都将是15倍效果。虽然连锁战技的攻击力较高,但会消耗所有参与者的行动机会,30SS战时慎用。

	第一人	第二人	第三人。	第四人:
必要 CP	29:	30	40	50
攻击力	× 1 0	× 1,1	x 1 2	× 1 3
攻击范围	无加族	45 6	+2	+3

远程技能侧套上海沟流

本作可使用的角色数量达到了16人之多,但同时上场的只有4人。剩下的板凳角色们就没有任何用武之地了吗?当然不是。远程技能系统可以远择一名不参加战斗的角色、产生各种支援效果。根据所选择的角色不同,其支援效果也不一样。







高字将都市"里贝尔万舟"的荫坏已经过去了半年的时间。正当莱茵福尔特公司的"卢西塔尼亚"号录华飞行客船即将开始处女航的时候。熙熙攘攘的现场出现了一位绿发青年的身影。他的名字是凯文·格拉哈姆(夕ピン·グラハム)。作为一名七權教会神父的同时,他也是東屬于教会下负责古代遗物的调查、回收和关联事件的处理的组织 "星杯脐士团"的一名騎士。夕阳西照。"卢西塔尼亚"号缓缓启航。件随着它一周开始的是一投新的冒险旅程



量和過去





在莱茵福尔特集团董事赫尔曼 孔拉特的一番演说之后,凯文也并始了本次任务的正式行动。向南前往三层。走出大厅前,凯文感觉到似乎被什么人盯上了。周围的房间内有宝箱,可以回收到一些回复道具。图书室可以读到小说(カーネリア)的全集。到达二层后向选经过外层来到孔拉特的私人房间。海查东侧的花瓶,办公桌、西南侧的花盆,地毯的西北角落(不要按下沙发后的按钮,否则会初始化其他所有按钮)

后,书架后出现了一道暗门。密码为第三项"O·R·P H (U S"。这次的目标——古代遗物"悬者のロケット"出现在了凯文的面前。这是件只要持有它,就能让别人对自己的谎话信以为真的可怕道具。当凯文拿起它时,警报理所当然确了起来。凯文轻松重破了连等力炮的直击都能承受的防盗门,与门外赶来的护卫发生了战斗。杂兵的能力非常差,不值一提。原路返回的路上会遇到多次战斗,同样没有难度。回到大厅,抓获允拉特后,凯文砸破大厅的玻璃成功脱离了现场。正当佣兵和乘客们目瞪口呆之际,一位神秘人物的出现即证了凯文刚才的感觉。

在飞行艇上、凯文接到了骑士团总长塞尔纳特(セルナート)的指令:前往グランセル大圣堂地下进行一次问收任务。同时还会有一名新人员验。参加工任务 二大下于,凯文已经在前往グランセル的国际定期船上了。与多罗西聊完



后,自由行动时与所有乘客都对话一次,就到达了目的地。

下船后,奈尔前来接走了多罗西。来迎接凯文的是西德中佐,两人前往大圣堂了解详细情况。艾丽卡·拉塞尔、也就是提塔的母亲 是本次任务的协力者。经过两人同意后,凯文对两人下了暗示:"只能对可以信任的人讲述这里的情况"。然后,三人进入了教会用于封印古代遗物的"始まりの地"。要回收的古代遗物是三天前从浮游都市里贝尔方舟的沉及地点回收上来的,但现在已经失去了导力的元辉。因此,对于这件已经失去效力的古代遗物的"属问题,艾则卡真截了当提出了质问。给,还是不给。正当凯文犹豫的时候,门外传来了一位少女的声音:"这个教的力有我,这一个人工工之



凯文和莉丝走出圣堂大门,对话中可以看出 两人从以前就已经相识,但这次的关系是骑士与 从骑士,新丝也一直在以不自然的恭敬语气对凯 文说话。在凯文的开导下, 莉丝终于同意把语气 变同普遍的状态。两人到西货店实完东西后,发



现有人在跟踪自己。 凯文把他号到人烟桶 D的港区后,发现跟踪的人不是别人,正是前作中难缠的原市长秘书,自称"精英"的基尔巴德,场思战在所准免。战斗开始后,如果凯文有100以上 C中的话,建议使用S战技进行一次防御。基尔巴德的攻防和中一都不高,但他的攻击手段往往乱带有各种异常状态,建议集中火力先将他将灭。 C アバッシュ的攻击力很高。"ブレイクキャノン"能造成近5000的伤害且不能被打断,但由于发动时间较长,可以移动回避。战斗结束后,"方石"又自己活动起来,而且不知何时,仓库的房顶上出现了一位装束击怪的男子,他的话语让"方石"权自己活动起来,而且不知何时,仓库的房顶上出现了一位装束击怪的男子,他的话语让"方石"放出了耀眼的光芒,包围了众人。当凯文和利丝再次醒来的时候,他们已经来到了一个被称为"隐者の庭园"的地方。

是仍重



开始对周围进行调查。继承前作记录后的奖励道具可以在西侧某处平台上得到。继承前作A

级游击上的存档时,可以得到太阳の刻即,月の刻即,各属性七七 × 200。到各处调查后回到中央平台,"方石"突然发出光芒将两人的战术导力器中的结晶回路破坏殆尽,与此同时,西南侧的泉水、车扇侧的大树,北侧的平台和中央的石碑也发出了不可思议的光芒。

中央的石碑包括包复、各种商店、导力器强化 种主要功能。东南侧的大树处可以购买食材、调查后从利益那里获得料理系帐。西南侧的景势可以"所有角色的C"回复游,使与后需要进行b次线斗才能恢复。一处调查完毕后,北侧

A TOP A STATE OF THE STATE OF T

平台前的阻隔也消失了,从新丝那里获得星林手楸(相当于前两作的游击士手帐)。进入北侧的 方阵前,建议将装备、导力器设置(推荐至少)购买 个幻属性的结晶回路并装备)、道具都整理好,方阵会将凯文和莉丝传送到翡翠回廊。

进入翡翠回廊后,突然出现的魔物让两人大吃一惊,从未见过的怪物类型。上位属性弱点的存在,这一切都说明了这里与リベル是不同灰元的空间。战斗结束后获得魔兽手张。这里的许多敌人弱点是幻属性,用最初级的幻属性攻击魔法就能轻松秒杀。在传送点后路的尽头获得封铅石,"方石"的传送功能也得到了解放。使用"方石"的传送功能回到据点。

凯文对着石碑使用了封印石, 翡翠园的某处的封印被解开了。意想不到的是, 从封印石里还出现了一个人: 提塔(ティータ)。提塔被封印进石头的原因虽然不明, 但现在这种状况, 加入探索的队伍才是最佳选择。凯文也了解提塔与她外表不相称的实力, 同意了她的参加。直到别才封印的地方继续的进不久, 就会看到用之解1。

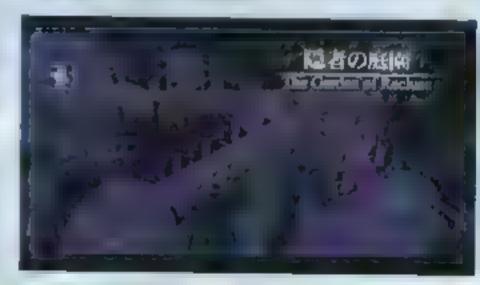
向东南朝进,通过传送点来到第一星层,翡翠回廊。令人吃惊的足、アルセイユ号飞行船竟然出现在了众人的面前,自然需要前去、禹奇一番。向南前进可以发现较、的石碑,也有和大石碑一样的回复、商店、导力器工房的作用。向西前进有部分宝箱可以回收,太阳之扉1也在那里。向东前进则是正路,经过几个传送点来到アルセイユ号旁。进入内部调查,前往下层的工房。调查一下门后,一旁的终端就可以用来开启几个房间,医务室和作战会议室中分别是两个宝箱,在舰桥可以得到到500石。用"方石"回到据点,使用封印石。

伴随着第一星层: 翡翠回廊中封印的解除。 果然又有另一人从封印石中被解放了出来 优

剛丁(ユリア)大尉。在一番说明后、为了调查 アルセイユ号的情况,优丽亚大尉也加入了队 伍。此时再次前往アルセイス号会发生调查事 件,船内果然仍且空无一人。回到解除的封印处 继续前进,完全的单线路程。最终来到第一星层 翡翠回廊 终点,经过石碑继续前进将发生80SS 战。建议在石碑处购买足够的防止封魔和睡眠的 装饰品并装备后再进入战斗。四周的杂兵非常强 力、先集中人力使用魔法将杂兵消灭。ベヌウ共 有3个形态、第一个形态的只有1000左右伤害+ 吸收的技能"贪欲なる舌",但敌人魔法防御较 岛. 我方应使用物理攻击, 推荐使用优丽亚的号 ⇒战技。ベヌウ的 HP 减为 0 时将立即进入下一 形态,之前先回复好我方的HP。第二形态HP很 7)、虽然发动的技能ア スランス能造成4000以 上的伤害,但只要使用我方的战技打断它的咏唱 即可。第二形态它会使用冥界皮,3000左右伤害 封嘴·睡眠且无法被打断, 之前如果没有装备

打魔・睡眠且无法被打断、之前如果没有装备相互的饰品就比较麻烦了。使用凯文和提塔的回复性战技维持我方品以来,再用空愿性魔法猛攻吧。战斗后、利丝习得S战技"ヘヴンストライク"。

神秘男子再次出现,从他的话语中得知这一切只不过是刚刚开始而已,而他的身分是服侍这 影之国之"王"的黑骑士。





凯文回忆起了少年时代,新丝和她的姐姐露 菲娜(ルフィナ)在路边与他的第一次相遇。

回到石碑前的四人对现状进行了分析,从莉 丝口中得知露菲娜也曾经是一名星杯骑士,但已 经在5年前因公殉职,黑骑士之前为何会提起她 姐姐仍日是不解的謎团。继续调查活动。去南侧 的书架上可以发现〈カーネリア〉,今后会随着 局機续增加其他书本,全部发现后将获得奖励 道具。传送到第一星层:翡翠回廊 终点的石碑 处继续前进。传送点的另一侧是グランセル王 都,但明森的大门、徘徊在街中的魔物都说明了 中可之少在了异衷。既定旁下行程,进行激活利 装备直具的渴整。钓公师团本部二楼有太阳之扉

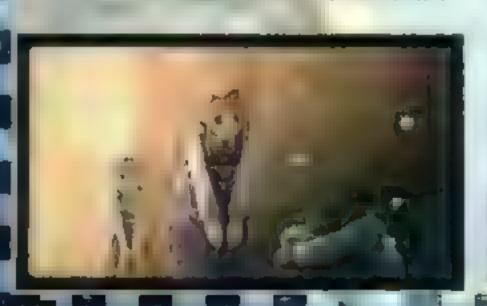
Distriction of the Control of the Co



2, 游击士协会三楼有用之扉2, 其他各处都有不少宝箱, 在向北前往グランセル城前先去回收吧。グランセル城前的庭院里可以发现星之扉1。城门前有一场战斗, 不过只是一大堆杂兵, 使用S战技可以轻松揭定。由于城门被纹章所封印, 先前往东街区周查。东街区的エーデル百货店中有一些宝箱, 向北进入帝国大使馆将发生战斗。 タークブレイド的速度很快, "胧"带奇低几率的即死效果, 稳扎稳打地打断它们的技能, 并在敌人聚拢来时使用S战技即可。在大使馆的图节室里发现封印石后, 回到据点进行解放。

汉块封臼石解放后. グランセル干都内西街 区的封印被解开了。而封印石中出现的人竟然是 缪拉(ミュラー)。从现在开始,队伍可以自由编。 成,剩下的角色可以通过远程技能进行支援。回 乳グランセル, 乳西街区郷線调査。 在前往最西 侧的波上场前,西南区各处都有不少宝箱可以回 收,经过大圣堂内部西南侧的门上到三楼可以发 现星之扉 2。在皮止场发现了山猫号,不过门却 锁着,所以暂时先继续前进。进入某个仓库后将 会发生强制战斗。ウィスブ的 HP 很少,但回避 较高,通常攻击的话较难命中。因此等它们聚拢 后用S战技一网打尽是最便利的做法。战斗后获 得"山猫号の键"。当然别忘了回收这一带的宝 箱。可以得到非常强力的装饰品"クリムゾンア 1"。回到山猫号,打开门后在内部发现了另一 块封印石。

回到据点、将封印石解放后、王都内グラン でリラナ前的封印被解开。这次出现的人是乔塞特(ジョゼット)、也就是原空城一家中那位红 一点。一开始她还想自己独自去寻找另外两人。



但最后还是接受了众人的劝说,毕竟在这不明的空间中独身行动是非常危险的。接下来前往王都东城区东侧的グランアリーナ,建议事先准备一些防封技的装饰品。グランアリーナ右侧准备室,激活石碑,准备一下,进入斗技场后将发生3场连续战斗。前两场都是杂兵,第三场为BOSS战。BOSS战中,周围的スカルヘッド被击破时会自爆,应在远距离的情况下优先击破。ダークブリンガー实力很强,速度快,攻击范围大,伤害多在3000以上,还带有MOV下降、DEF下降、封技等多种特殊状态。BOSS的弱点是时属性,物理防御也不是很高,只要分散我方的队列,控制住它的伤害输出,不要吝啬S战技,就能较为轻松地解决。战斗后得到到田石。



回到据点将封印石解放后, グランセル城的 封印终于被打开。而被封印在石头中的是约书亚 (ヨシュア)。得知原委后, 约书亚提议首先应解 明王都被异界化的原因。传送到グランセル城进 行下一步的调查, 队伍中必须有凯文、莉丝和优 丽亚, 剩下一人任选。进人后立即发生强制战斗, 不过只是杂兵, 战斗完成后激活石碑。正路是到 工楼向东上空中庭院前往女王宫, 在这之前建议 先回权各处的宝箱。空中庭院的东侧平台上有星 之罪3。从四只弱得不能再弱的スカルヘッド手 里救下基尔巴德后, 他并没能提供什么有用的情 报。到女王宫最深处的阳台上获得"宝物库"。 饱"。回到一楼, 去位于地下一层的宝物库, 乘坐 电梯来到封印区画。

通过第一道门后,众人发现封即区画的结构和以前不一样。而凯文和约甘亚心里似乎已经有了问题的答案。前进到尽头的石碑时,做好万全的准备,确保队伍中有全体S战技的角色和足够CP值,确保魔法攻击为主的角色有配出"ダークマクー" 魔法,接下来将有本话最后一场BOSS战。

出现在众人面前的不是别人,正是黑骑士侍从的对象,统治这影之国的"影之王"。正如凯文和约书亚所推测的,他们所在的这个グランセル王和并不是现实的产物 而是影之国中建造的资制品。影之王召唤出了七十七恶魔之一的ロスト

ルム作为本层的最终试炼。战斗开始,周围有大量的ロストルムハイド,普通攻击带有低几率的封魔和跨黑异常状态,建议立即使用全体S战技将它们一网打尽。接下来我方应立即散开,因为ロストルム的攻击力极高,且大多为范围攻击,我方聚在一起是非常不利的。它的魔防不高,空属性又是弱点,用"ダークマター",可有效地造成伤害,胜利只是时间的问题。战后,影之王遵守潜言将打印石交给了优加亚。当凯文问起他真正的目的时,他却回答说"切的答案都在你



们自身之中",而凯文似乎因为他的一番话而有所动摇。

金の道、程の道



时间回到露菲娜成为从骑士不久后的一天清晨。凯文似乎梦到了某件可怕的往事。那天,正是露菲娜第一次前往アルテリア执行任务的日子,新丝、凯文与露菲娜一起度过了这个温馨的早晨。

封印石解并后,库各进亚公主、70 七、库名泽)和她的爱鸟基克出现在了众人的面前。听完事情经过的说明后,她当然也加入了队伍。前往东南侧的书架可以发现(1~ ル通信)。接下来通过封印区圆履下层新出现的传送点,来到第二星层。接下来的两条道路需要两支队伍兵分两路同时攻略,目路程中不能回到据点,做好准备,并务必留一个存档以防万一。首先在据点做好所有角色的整备,并饮用泉水把所有角色的CP都加满。调查第一星层的石碑后选择攻略开始,推荐成员组合。

金の道. 凯文(ケビン), 佐嗣亚(エリア). 提塔(ティータ), 库洛泽(クローゼ)

银の道: 莉丝(リース)、約书型(ヨシェア)、缪拉(ミュラー)、乔寒特(ジョゼット) 虽然可以选择先走哪条路线、但建议从金の 道开始攻略。

一进门就会发生战斗,四只ハンマーバック。使用提塔的"スモークカノンII"可以让它们进入黑暗状态。迷宫基本上为单线,支线的平台都是宝箱,在东侧某处平台可以发现星之扉4。走

进入银の遵仍目会立即发生战斗,不过敌人实力非常一般。迷営和金の道类似,较为简单。在西侧某处平台可以发现用之难3。同样,石碑后将是30SS战。如果队伍中有惨拉的话,请调整队形,将他放到最后排的中间位置。由于30SS战中的デスステノガ 有即死攻击,所以这里建议全员装备スカルベンダント。两条路的宝箱中各能得到一个,在石碑处再购买两个即可。假凯文第 次行动会立即使用"グラルスフィア"(超大范围内完全防御两次),如果让后面的五架デススラッガ 受到这个效果,将对我方非常不利。由于缪拉的速度很快,一般会在凯文之前行动,所以战斗开始后,立即使用"ラグナバインド"把假凯文拉过来。那样他的"グラルスフィア"就只会对他单体起效了。デススラ



》并的攻击力极高。"军界1连炮"能造成。20 II的"魔眼"延迟都在右的伤害。HP 较少的角色被连续攻击两次可 胜利尼获得到相看。能就挂了。因此不能吝啬 5 战技,立即使用,并 黑鹭 上再次宝砂配合大范围魔法尽量削减敌人的数量 使用约书 信。凯文听了之后是

II 的"魔眼"延迟敌人的行动也是有效的手段。 胜利与获得到初石。

黑鹭主再次出现,带来了影之王的神秘口 信。凯文55了之后显然有所触动,大笑起来。

御地域



时马回到凯文成为从骑士的和天。露菲娜特地早早地元成任务赶了回来。在露菲娜和塞丁纳特的对话中,提到了凯文可能会三塞尔纳特一样,显现出"圣粮"。

制印石中的組織利皮埃 オリヒエ 和仁(ジ >。在了解现状后, 大家讨论了出现过多欠的女 性主义的问题。凯文等人一直听到的那个声音的 主人就是她。而她应该就是被第之王夺去力量的 「隐者",而各地的石碑也很可能是她的遗留物。方 石, 当然也是与她密切相关的一个道具。正当众 人准备前往第四星层时,莉丝忽然提出由于身体 不翻版, 宏要休息一下。原来, 莉丝早就看出来, 凯文其实明白影之王、影骑士所留下的那些活的 真正含义,但他却没有信任这些曾经一起出生人 死的朋友,隐瞒了事实。在约书走与凯文的对话 中,得知了前作中凯文仅仅只是为了抹茶辣斯曼 而接近艾斯特尔一行。明知道艾斯特尔会被抓去 红之方舟,却没有作出任何对应,目的就是为了 掌握魏斯曼和约书亚的行踪。但约书亚仍归要感 谢凯文,没有他的话。约书亚仍旧是魏斯曼的人 偶,甚至可能已经杀死了自己最重要的人。接下 来,约甘亚将和凯文。起作为默认的两名成员。

南侧的书架上可以发现(面白そうな本)。前往第一星层合流地点, 传送点旁的宝箱是(編入



武治台格通知》(用之扉3 必要条件)。传送点的 門、美術是ル ロッケルに 练场。 主退魔兽后、 女性亡 吳再次出现、告诉众人这里将会有三次武 炼、并交给大家 份地图。宿舍內有石碑和一些 重種、其中的"幸运"是用之扉5的必要条件。前 催バルスタ ル水道。

从人口切喚一个场票后, 在右扳动中间的把手可以前往车侧回农一些宝箱, 而另一条路则是正路。 在总在岩浆上走路时会快速减 >HP. 不当可以装备这里玉箱中的"耐热" / "果減少伤害 被手往不同产向倒有时会有隐藏的宝箱出现,多尝试 下。在西侧某平台上可以发现星之扉。。 雙列, 石碑和料是 BOSS 战。准备4个防毒装饰品、例如4 20月末)并装备。战斗与之前金银道类似,假阿奈拉斯仍日会有 次变化 越要越弱,"ウェアザ/ハ"的攻击大都带有 岛,少先防止就设什么难要了。胜利后获得封印石,路度头还有个宝箱别忘拿了。



封印石中出现的是阿奈拉斯(アネラス)。接下来前往サントクロワの森。在正南方的死路尽头可以发现用之扉 4。途中又救下了因为偷兽人食物而被袭击的基尔巴德。 直向离前进、石碑尼将是30SS战。这次的战斗相比前几场要简单很多、敌人的各项能力均不高,而且没有什么异常抗性、轻松就能取胜。战斗后获得封印石。

打印石中的人是谢拉扎德(フェラザード)。 加入队伍后、继续探索本话最后的地点・ゲリム ゼル小要塞。走到 层最深处打开导力开关,前 往之前的开关处打开并在开启的门后面获得"ID カー" 前往第一道门处使问 こ一线。 機 的那些开关就是与相同颜色的桥联动,并不复

杂。获得"、力 F" 后将桥切换成红色,前往机关处解除门锁 上二楼。 直前进后会到一个黑暗的地方,先一直靠石走,可以拿到"磨视工力",任意角色装备后就能看看周围的道路了。打开此房间午便的开关可以降亮房间。第一个黑房间的开关在西北角。前往一层。石碑后照例是 30SS 战。由于假阿甘特没有即死抗性,所以最为便的办法是让两人装备结晶同路"死の刃2",两下就能打掉他的前两个形态。人太 ビスト的攻击力较高,受到伤害后还会使用"逆鳞招"大幅度提升能力,建议集中战力。个个消入。胜利后获得到60名。别忘了调查门后的星之扉。。

打卸石中的当然是阿甘特 アガット、別人 队伍后、前往宿舍石碑。出门后向右前进将立即 发生30\$S战。正当アスタルデ封在众人行动之 町、着丝旬采奉制住了敌人。但利丝狐身一人终究敌不过アスタルテ,危急时多,凯文解放自己的力量、打破了アスタルテ的打印。不用各商、直接使用"强枪ロア",配合其他角色的全体S战技、消灭周围的两只アデブト,同时对アスタルテ造成极大的伤害。虽然アスタルテ有许多超高较重力的技巧,但只要准备一个"テーティアテル"短时回复,并针对弱点攻击,很快就能将它压破。拿到打印石后,影之王再次出现,称赞凯又圆两完成了口停的内容,又使用晦涩的话语提示了下一区域的内容。

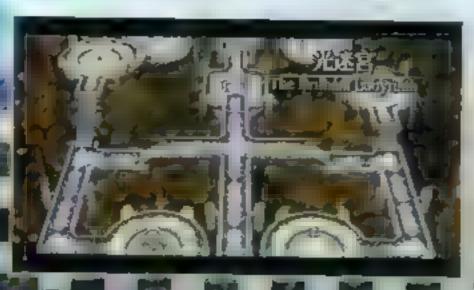
打印石中的是被影之王称为太阳女孩的艾斯特尔、エステル)。正当大家欢快地庆祝再会时、 凯文却倒在了地上

後に接り接事



时间回到露菲娜殉职后不久, 凯文温表得几天没有吃任何东西。塞尔纳特给他带了一个不知是好还是坏的消息, 教廷正式任命凯文为守护骑士"第五位"。凯文苦涩地大笑之后, 冷静地接受了任命。

凯文图下的原因,果然是因为则才使用的"圣瘦"的关系。由于凯文还需要一定的休息,接下来由和丝和艾斯特尔带领大家继续前进。南侧节架上可以发现(赌博师:十一个)。传送到宿舍的石碑,前往第五星层的传送点。由于传送过去立即会发生战斗,事先装备好防止混乱的装饰品,接下来迷宫中的很多敌人会造成混乱状态。



集乳光の速度, 东側平台上有星之扉 , 其他都地图就知道了, 地形并不复杂。得到到ED右 に返回網点。

这欠的封印石里亞然是里夏尔(リシャル)。在里夏尔得知这一切的经过后,虽然他觉得自己其没有被选中的理由,但仍旧愿意在这里给大家出一份力,加入了我方的队伍。不过令人在意的一点是,里夏尔身上竟然穿着他早已不穿的军服。经过光の迷宫中继点之后的传送点,大家来到了影の迷宫。



影の迷宮的构成方式和光の迷宫类似,同样 是通过传送点在两张地图间互相传送,看地图就 知道了。在第二张地图的西南方可以发现太阳之 扉 4。在尽头发现另一块封印石、不过和封印石 在一起还有ペテルニマテル。

显然,封印石里的是铃 (レン)。原来,艾斯特尔和约书亚在被传送到这里之前的几个用里,都在世界各地追引着铃的导影。铃误解了艾斯特尔。行为意思,拔出了飞器。 机丝的一番话语等 至证两人的失条到,她拔弩张的程度。此时,提

DOWN DIE TO THE STATE OF THE ST

塔冲到两人之间, 道明了铃的心意。铃看在提塔的面子上, 同意暂时休战, 与大家一起行动。铃从里夏尔穿着过去的军服这点上判断, 这影之国会将人的思念实体化, 这也解释了各处场景、石碑和扉的出现原因。而希望出现这一切的正是影之王的思念, 他来到这里, 夺取了那位不明女性的力量, 并肆意将影之国改造成了这样。

继续前进,通过影の迷宫中继点后的传送点来到光の迷宫?。结构与之前的一样,不多说。某处平台上可以发现星之扉8、附送的结晶回路非常强力,推荐宜即完成此支线。最深处石碑后将是惯例的3OSS战。事先装备好防止石化的装饰品。蜘蛛一姐妹的攻击带有各种异常状态,全驱防御是不可能的任务,因此,主要防御跟危险的

石化。由于アルケニ エブロス被消灭时会治 険真正的 BOSS アルケニ シゲマ、所以把它 留到最后再打死。シグマ的吸至クブリエ能造成 9000 左右的伤害,目带有HP吸收效果,很容易 陷入扭锯战。魔法系角色应全力使用空属性魔法 进行攻击。战斗胜利后,出现了一块与往常不同 的白色封印石。黑骑士再次出现,铃的出现似乎 出乎于他的意料,因此他也会比预定更早地登上 舞台。下个场景将是等待所有人的试炼,其中也 会包括黑骑士本人。

白色到印石中的正是那位多次出现的女子 (的灵体)、也就是リベール王家的先祖、赛雷斯 特(セレストール アウスレーゼ)。

并产量の対域



时间回到过去,正在等露菲娜一起回乡的凯 文接到了"紫苑の家"受到袭击的报告,凯文准 备自己一个人解决这个事件。

回到现在,赛雷斯特(正确地说,是她本人的部分人格的再现,对影之国进行了一些说明。 影之国是当时使用辉く环制作出的用来实现人们愿望的总位次元世界,同时也作为辉く环的子系统而存在。为了封印辉(环,赛雷斯特所在的"封印机构"制作了能不通过环就可以直接干涉影之国机能的"レクルスの方石"。当时,赛雷斯特通过向影之国注入自己人格的一部分,成功干扰了影之国的机能运作,最终实现了辉く环的封印。但之后,影之王突然出现,夺走了她的力量,肆意改造着影之国,现在的七个星层就是他的大作。虽然这里的赛雷斯特也不知道影之王到底是谁,但凯文走来,说自己心里已经有数,但必须等到接下来的第六星层里获得决定性的证据,才能把真相告诉大家。

凯文成为固定成员,把库洛泽加入队伍。南侧书架上可以发现《人形の骑士》。传送到光迷宫·终点,经过后面的传送点前往エルベ高游道。 在周游道中可以发现一个发光的石碑、做好准 备、调查后进入"无色の学舍"。

神神体で記憶の影音)など神

之生的要点定打倒那些灰色的敌人。如果在 打倒全型灰色的敌人前消灭红色的敌人。整个学 校就会再次变成灰色。建改装备具着鹰目和阳炎 功能的结晶间路,有探知的活当然更好。极内共 计《校庭4只、男子》女子宿舍各?只,本馆有 4只、讲堂?只、ケラブハウス?只。女子宿舍~ 楼的房间里有星之扉 9。消灭完后,通往旧校舍 的门被打开。出门前先存档,会有BOSS战。接 下来的敌人均是影之王制作的人格投影,并不是 现实世界的本人。レイヴィ 『人组的能力并不 强, 但注意会互相复活, 建议最后使用S战技将 他们 网打尽。接下来建议装备クリムゾンデイ 之类可以大幅度提升人!! 的装饰品。进入旧校舍 内部将会立即发生战斗,管家飞利浦、原皇家亲 卫队队长作为第一试炼的守护者,亲自上阵。飞 利浦本身以物理攻击为主,攻击力较高,不过速 度并不快、可以慢慢应付。他背后的エメラルド サーハント会使用"ラグナブラスト", 虽然可 以取消但数量实在很多、如果我方心,太低的话



可能会陷入苦战。由于它们 HP 较多,用 S 战技一口气消灭这种战术是不太行得遵的。这场战斗还是稳扎稳打为好。胜利后别急着回周游道,旧校舍有不少宝箱、二楼南侧外面还有月之扉 5。

先回据点整备,并把阿奈拉斯加入队伍。前往周游道,向南前进,调查琥珀色发光的石碑。

THOUSE WHAT

地图是被左右反转后的超音の研究所。从例 门进去不久就会发生强制战斗, 注意敌人会反射 魔法。传送带的某个开关处可以得到各种セヒス × 1000, 不要错过。石碑后将会有 JOSS 战、给 物理攻击角色装备防黑暗的装飾品。ケラッツ和 两名猖兵完全没有任何特殊之处,硬要说就是HP 比较高吧……用"クロックダウン"可以有效減 少敌人的行动火数,不过这里也没有这必要。 个个消灭即可。胜利后调查控制台获得"赤のカ ドキー"。前往二层。二层最西侧有很多培养槽的 房间、打开的那个里面可以获得各种セピスト 1000。石碑后照例是BOSS战。这场比较麻烦的 異敌人会用"ショックスバイダ" 打断我万的 咏喝。释放魔法的注意行动顺序、当然、"クロッ クダウン "仍日非常有效,加上之后能轻松不少。 获得"绿のカードキー"后继续向三楼前进。三 機能西南側的平台上同样可以得到各种セセス× 1000。石碑后的GOSS战就不多说了,全员装备 防即死的饰品,其他和前面非常类似。



拿到三种颜色的"力一ドキ一"后,可以去1、2、3楼开启其他锁住的房间。其中较为重要的有:一楼可以发现星之扉11,星之扉10则在三楼一楼东北侧蓝色门里有第一份(里武术大会参加许可证),是进入太阳之扉1第一部分的必要条件。

三楼没有宝箱. 石碑后将和雾香战斗。由于敌人全部都是物理攻击,建议使用"ラ・クレスト"之类的魔法增加全员的防御力。ゴズ・ビースト皮糙肉厚,但用幻系魔法可以有效造成伤害,配合"オバールダウン"减少ADF的话就能很快将它们消灭。雾香攻防均比较一般、S战技能对我方造成约6000的伤害,威胁不大,没什么要注意的地方。

回到据点,可以在东侧的书架上发现 (难し そうな本)。将里夏尔加人队伍 (另外两名成员 建议有全体型的 S 战技),回到周游道,周香新 发光的石碑,前往レイストン要塞。

本なな「自の自)ななな

来到中庭后,东西方向的路都不通,只能向北前进。进入北侧建筑物前装备好防止气绝和冰冻的装饰品。敌人是西德中佐和6名于国军士兵。 于国军工兵的攻击带有多种异常状态,不尽快消灭的话我方的行动能力会受到很大影响,因此战斗开始后就不要各窗S战技,连发后再用大范围魔法尽早把这些杂兵消灭掉。西德中佐的攻击力



一般、但会咏唱伤害10000以上的全体魔法"ア クブロ(ネンス"、能打断当然打断,如果没有 这个空闲、那就把全员集中到一起便于回复。战 斗后得到"兵舍の键"。

前往中庭西侧的建筑物。右侧宝箱内商开启楼门的钥匙、从左侧上到二楼、红灯的门内将发生 BOSS 战。全员装备防止气绝、物理攻击角色装备防止钉技。几个特务兵很快就会聚拢来、对他们使用"クロックグウン"效果很好。总的来说敌人的攻击力不高,防御异常状态后应该不会陷入苦战。战斗后得到"司令部の键"。

前往中庭中间的建筑物。首先从西侧到地下 牢房, 获得 *C-01 の键*。东侧通道尽头有星之 扉12。使用 "C-01の键" 打开中间通道的门, 直向西走来到二楼。向南走, 获得 "C-02の键"。 向北前进,用 "C-02 の键" 打开通道尽头的门, 石碑后将是 BOSS 战,建议全员装备防气绝饰 品。摩尔 F将军的攻防均很高,但没有全体攻击, 注意回复即可。两名王国军士官还没有普通土兵 难缠。本战只要防止了气绝,接下来只要稳力稳 打即可。前往三楼、获得 "C 03 の键" 后打开 北侧通道尽头的门, 石牌后将和卡西乌斯进行决 战。确保参战角色至少在125级以上,否则几乎 没有胜算。建议加入有强力单体S战技的角色。 异学防止的装饰品在这里没有意义、全部换成增 ルミナン3時、特別を「本語の家性」で、18gm合併を「 强力单体S战技的角色。把凯文的S战技凋整到

PER CONTRACTOR

ゲラ ルスフィア"、让魔法系角色配出"ア スウォール",全員配出"クロックアップ改"。 开场凯文立即使用"グラールスフィア"后,全 员对自己使用"クロックアップ改"、这样的透 度才能勉强追上使用"膨躁功"后的卡西乌斯。 由于卡西乌斯的物理防御很高,我方的伤害输出 正要依靠S战技和魔法。卡西乌斯的攻击力高到 可怕的地步,范围大速度快,所以我方的防御手 段主要依靠"ア スウォ ル"。全员聚在一起、 魔法系角色擎好行动顺序,及时使用以瘦防御。 如果在没有完全防御的情况下吃了"麒麟功"状 态下的"凤凰烈波"(约?万伤害),那只能怪自 己倒審了。本场战斗难度较高,虽然被全灭后可 以选择降低难度挑战,但奖励的"剑圣の纹章" 就无法获得了,努力在普通难度下违败他吧。获 胜后,中庭东侧的发着场就可以进入了,别忘了 去拿那里的强力饰品。

到据点把约书亚加人队伍,回到周游遵,调 查新发光的石碑,来到黑の方舟。

各处的显示屏可以有到高、剧的地图和"前位" 置,可以利用一下。经过后部第二层前往下层的 品禁室。后部第二层西侧场景的北方可以发现星 之庫13。从监禁室里救出基尔巴德后,获得"セ キュリティカード"。使用它来到下层格纳库。石 牌后将有。OSS战、让凯文配出"ンルバーソ ン",物理系角色装备防黑暗的饰品。周围的杂 兵对混乱没有抗性、聚拢后使用"ンルバーソ ン"。ドルン和キール没什么威胁大的攻击手段。 慢慢打就行。胜利后甲板上的结界消失,传送回 去继续前进。在前部第1层可以发现太阳之扉5。 前往圣堂后、石碑前做好战斗准备,装备防止气 绝的饰品、调整队列、把角色位置分开,让几名 角色配出"クロックダウン"。敌方的攻击力并 不高、把他们"クロックダウン"后更是一下3 轻松很多。首先集中火力击败会回复和复活的ルシオラ。小人状态可以用"ラ・キュリア"解除。

先回石碑处进行整备。全员装备防混乱饰 品。其他要求和卡西乌斯战类似。战斗开始,凯 文使用"グラールスフィア"保护全员。其他角 色便用 "クロックアップ改" 提升速度。 使用 "ク ロックダウン"降低D·ファントム的速度,然 后击中火力百先把它消火掉。D・ファントム被 消入后,黑雾上会时不时召唤分身,不用管分身, 所有火力都集中到黑骑士本体上。由于黑骑士不 会像卡西乌斯那样提升能力,物理攻击力也比较 一般,而我方像度提升后行动次数大幅增加,本 战难复相对来说还是较低的。黑骑士的真实身分 果然是罗威(レ・ヴェ)、不过这里的他只是由 影之王在这个世界中爱原的人格投影。但正因为 这里的罗威有着完整的人格。众人的思念让他不 得不戴上了假面。不过现在已经没有这个必要, 因为众人已经通过了这最后的试炼。罗威也终于 能回到他应该在的地方,在他消失的瞬间,他身 边出现的女件是

回到圣堂, 传送点变成星之扉14。回据点把 利丝加入队伍, 前往エルベ周游道, 进入エルベ 离宫。通道的另一头是紫苑の家, 也就是凯文、 利丝和露菲娜以前居住的地方。





 把其他同伴身上的装饰品都卸下来备用。

事件。原来、这里的地下竟然是教会用来封印古代遗物的"始まりの地"。5年前、凯文独自 人从海兵手里救出了孩子们和院长等人,但莉丝却被海兵运到了地下。对话中,凯文透露了自己幼年时的事情。凯文的母亲被父亲抛弃,她在绝望中,竟然想把凯文和自己一起杀死。凯文挣脱开、逃出了家门。等他再次回家时,她的母亲已经倒在了血油之中。话题回到5年前,被凯文追到走投无路的猎兵拿起了封印在这里的古代遗物"中下の离程"。欧文的圣程在此对觉望,使收了"中下の离程"。欧文的圣程在此对觉望,使收了"中下的震枪"的力量,消灭了猎兵。但凯文无法控

world and the total and the second



制自己, 赶到这里的露菲娜 边牵制凯文 边深护着利性。最后, 她毅然挡在了凯文暴走的力量前

此时,影之王再次出现。假面后的那张脸让除了凯文之外的人都惊呆了 影之王就是露菲娜。这里的露菲娜是为了惩罚凯文而诞生的存在,而这一切都是凯文自身的愿望。凯文成为外法狩り也好,专门承担那些肮脏的任务也好,都是因为凯文在惩罚自己没能保护好自己的母亲,及能保护好露菲娜。但莉戏否定了这个"露菲娜",因为真正的露菲娜不会眼看着凯文如此自愿地活下去。他们第一次相遇时,正是露菲娜把凯文从崩溃的边缘拯救了回来。"露菲娜"把莉丝她人了裂缝,想让凯文以这种形式受到惩罚,但凯文也挣脱了封锁跳了下去。

炼排里不能使用方石,所以在完成这里的剧情之前不能出去。地上的光点可以回复HP和IP。 进入第二张地图前,装备好防毒饰品。 強制, 战斗 的敌人正是被凯文对项的第一个外去: 紫苑の 家袋主事件的主某者オーウェン堕入地狱的姿态。 防毒后敌人根本不值一提,不多说。接下来



的樂图还有兩次类似的强制战斗。回复点后将是本话的最终 BOSS 战。给凯文装备 CP 自动增加和CP增加率上升, 机丝装备异常状态全防御。炼狱门之前出现的竟然是魏斯曼(的人格再现体),以他的理论,失去了环控制的影之国急于找到新的主人,就在当时接近环的人群中挑选了内心伤痕最多的凯文,把他内心最深处的荃痕复制了一遍。而圣衰则在影之国中将凯文的潜在愿望以炼狱的方式再现出来,最终导致了影之王的诞生。由于凯文的军痕是绝望和罪恶感的产物,魏斯曼又搬出他那套"超人"(能完全控制感情的人)理论,诱导凯文成为新的影之王。凯文当然没有采



您他的意见。在两个高信恶魔前,凯文的圣狼绽放出了高白色的美丽光芒(习得S战技"圣枪ウル",务划往S战技上设定)。战斗开始,凯文的CP一满100就使用"圣枪ウル",而莉丝则使用战技"ホーリーブレス"给凯文加CP。在两个装饰完的作用下,一般受到1~2次攻击就能积蓄100CP,几回合内两只恶魔就会被凯文的"圣枪ウル"连发所消灭。此时魏斯曼HP也不会还有很多。随便攻击几下就能轻松取胜。

魏斯曼满失后,两人对着炼狱门发愁,不知 应如何开启。此时基尔巴德不合时宜地跑了上来,后面还拖了一群恶魔(汗)。正当三人被恶魔 包围的危急时刻,炼狱门却自动打开,同伴们都 中了进来。原来,凯文和莉丝掉人炼狱后,大家 拜托赛雷斯特寻找两人的下落,最终找到了两人,并打开了炼狱门。

一般の一方とり着く場所

凯文对大家讲述了整个事件的经纬。但大家并不认为是凯文的错,并鼓励凯文继续引领大家,解决这个事件,阻止影之于 露罪现在这盟的活动。从赛雷斯特那里得知了影之王的具体下落,但由于星层外侧过于广大,提塔建议使用了水七十二号,大家采纳了这个意见。

去东侧 哲架可以发现最后一套 苔(リベル

通信》、如果之前的 甘全都发现了的话,还可以获得"翡翠の头环"。与赛雷斯特对话后方石的传送点中追加"深渊",虽然不去也能继续剧情,但那里有不少有用的道具,能获得制作最强武器的ゼムリアストン,星之服 15 也在那里,当累还是等之那里。



深渊的地图是一条路到底没有分支, 每层最后会有80SS 級魔物, 虽然不打也可以, 但セムリアスト・ン需要打败它们(仅第一次时) 才能得到。

深渊1的BOSS战,敌人没什么特殊攻击手段,但攻击力很高,建议用幻属性的魔法首先击破ルキフグス,如果感觉敌人行动速度太快,也可以用"クロックダウン"降速。

深渊2的BOSS战前,全员装备防即死的饰品,把凯文的S战技调整为"魔枪ロア",当然凯文也要装备CP自动上升的饰品。魔法系角色用时属性大范围魔法猛攻并立即使用S战技,凯文的"魔枪ロア"对デュラハーン有特效、基本上1~2次就能全灭这6体。剩下的ベイルゼブル、先降它速度,然后用空属性魔法。HP 较少时它会咏唱大崩坏,不能取消,所以在它咏唱完成前消灭它建最好的选择。

深渊3的30SS战前让一名有全体S战技的 角色CP保持100以上。开场后立即使用,省去了 对付这些フライトナイト的功夫。虽然アカ・マ ナフ防御很高,但可以降速可以减防,除唱的"コ キュートス"也可以被取消,设什么厉害之处。

深渊4某宝籍处可以得到《里武术大会参加 许可证》、两份此道具是太阳之雕3ナイトメア难 度的必要条件。深渊最深部角最后 道门: 星之 雕1つ。

深渊最深部的BOSS是一大堆シャイニング ボム和一只ボム・ザ・テンペスト。能有效造成 伤害的方法只有一个。使用CP200时的无属性S 战技。一般来说,STR在3300左右时就能一击 必杀这些ボム。让仁、约书亚、攀拉等人装备最 强武器和两份タイガ ハート就能比较保险地消 灭他们。而库洛泽的"サンクタスノヴァ"是根 据ATS来计算伤害的。所以给她装备两个クリム ゾンアイ后也能在这场战斗里一击必杀所有的ボム。由于星之扉16就在附近,可以先传送回据点 补充CP和制作武器。需要注意的是,如果传送 回来的时候没有立即选择星之扉15,那最深部的 这个BOSS就会消失,需要重新把123层的BOSS 消灭才会再次出现,所以传送回据点前建议留个 存得以防万一。

与赛雷斯特对话可以使用ゼムリアストーン 制作最强武器、建议给物理攻击为主的角色优先 制作。选择"アルセイユで出发"的话将不能再 回到据点,也不能使用方石,所以出发前是最后 能完成扉剧情的机会。由于出发后无法再购买料 理材料、建议在出发前大量购买并制作充足的料 理道具,可以大大降低最终战的难度。

在众人的思念之下,アルセイユ号再次启动,载着大家飞向星层外侧。突破障蔽后,背后追来了一台龙机トロイメライ。基尔巴德勇敢地驾驶着他的G アバッシュ出去迎击,アルセイユ号在他的掩护下顺利脱离了追击。在众人面前出现了一座巨大的城堡: 幻影城。

影之王准备的最后的"游戏",就是让大家 通过4道门前往终点。此时需要分成四队前进,分 队注意以下几点:

- 1.把一些探索用、带有阳炎、探知和鹰眼功能的结晶回路卸下来,以便不同队伍之间共用。
 - ?. 每支队伍加入一名拥有全体S战技的角色。
 - 3. 每支队伍加入一名魔法系的角色。
- 4. 每支队伍确保至少有一名在125 级左右、 装备较好的角色, 其他等级较低的角色可以在路 途中依靠他快速提升等级。

地图都非常类似、死路尽头均为宝箱,相信大家也不会迷路吧。各张地图的宝箱内容会根据成员变化,都是各位成员的次强武器。杂兵身上有很低的几率掉下强力武器,但拿不到也不用强求。途中的石碑是惟一的补给机会,建议在这里进行最后的结晶管路的凋整。路途中会有次强制战斗,敌人就是杂兵,不多说。到达回复点后,把探索用的结晶回路卸下,把队伍调整为已SS战对策状态,全体角色CH200(HSH版强化了杂兵体力,单独的全体S战技无法消灭所有杂兵),注意别把加能力的装饰品都留在一支队伍里。



右门: 主力成员装备所有异常状态无效 其他同一件主要防御牌死

左门: 不需要特殊配置。

正门: 不需要特殊配置。

大门:凯文装备CP自动增加,并把S战技设定到

'グラールスフィア" - h

见到露罪娜后,"露罪娜"说出了影之国将会侵蚀现实世界的事实,但她也指出影之国可以实现人们希望的现实,就这样下去说不定也是一件好事。凯文否定了她的观点,能实现任何愿望的概く环最终还是把过去的人类导向了毁灭之路、那影之国也同样如此。凯文认识到自己对自我惩罚的追求只是一种逃避行为,他现在已经有了走上与露罪哪同样的道路的信心。凯文一针见煦地指出,现在这个支撑着影之国运作的"露菲娜"正被他圣狼的完全复制品所支配。

右门・ゴルディアス響式

开场主部用多战场都是影的系典有为主义。 uOSS的普通攻击带有极强的。上面效果,我有还 是用时属性魔法主攻吧。

左门: T-Hグシュボンスト

正门、R-タイクーン

S战技消灭杂兵。这条龙除了皮糖肉厚外— 无是处、慢慢打就是了。

三连战后有一次存档机会。

FECSSH PAVED WITH

轮到 BOSS 行动后它会立即使用炼魔招来,招来,根有效属性各不相同的柱子,同时本体成为无敌状态。所以在这之前,我方的小范围S战技可以先对它用掉(大范围的可用在攻击柱子上),当然,凯文的"グラールスフィア"要立即使用。之后 BOSS 和柱子开始一起脉唱"セブトクライシス",由于我方有完全防御的保护,在这个阶段可以先完成加速、加能力等辅助工作。

当BOSS 行动完两轮后。凯文的 CP 肯定也已经 恢复满,所以不用着急,切实地逐 消灭柱子。 柱子只会受到特定属性或高SIII角色的物理伤 害。柱子被全部消灭后, BOSS 会时不时地招来 两个グラン・グリモア, 攻击帯 Vanish 效果, 必 须第一时间消灭,被击破时会自爆造成1万左右 的伤害并让所在的地面消失,推荐以远程攻击完 成最后一击。BOSS使用チェンジアトリビュャ 下后,会出现弱点属性,当然要针对弱点进行攻 击。当只剩一半以下HP时,BOSS会蓄力使用 "圣粮炮メギデルス", 伤害接近3万。不过在凯 文的"グラールスフィア"和其他角色的全体完 全防御魔法前,这根本是个废招……而且警力过 程中DEF 和 ADF 都会大幅度下降,正是造成大 伤害的最好时机。这招过后,BOSS 基本上处于 濒死状态了,抓住Critical的奖励机会一口气消 火它吧。

有丝和凯文回到了与黑晰士次战的地方、靠菲娜也终于从圣粮的束缚中解放了出来。但靠菲娜体内被复制的圣粮并没有完全消失,他作为凯文的组组、作为他骑士生涯的前辈,也作为他的第二位"母亲",给了凯文最后一个忠告:把这里的席菲娜连带复制的圣粮一起消灭,并和同伴们平安地离开这里。 联见凯文义举起了手上的智,有丝再也不想让凯文独自一人承受这份痛苦。两人携手拿起了替。在霉菲娜关切的话语中,让他平静地回到了本该在的彼岸。

由于失去了支配者,影之国内部除了隐者の庭园外的部分即将前坏。赛雷斯特打开了靠菲娜留下的"大上",同伴们依依不会地道则, 离开了无之国



由于已经是"《空之轨迹》 年列"的完结篇 所以无论在主要角色还是序旋系统方面相信不少者玩家都已经非常联悉了,因此序旋的最大乐趣变为了欣赏那些扉中的剧情 虽然本作更换了王人公,不过对于那些第一次接触

本系列的玩家来说,还是那句话 强烈推荐先跃过前两件后距来玩木作。不仅是因为这样有利于更好地理解众多人物之间的关系、一些系统也需要一种循序渐进的掌握过程。本作中的人物一上来就是90多级、如果没有玩过前几作 说不定会以为用了"金手指"呢 、答



《梦幻之星 携带版》在发售后创造了不 错的销量 虽然第二周开始气势有所下骨、不 过好残素质还是有目共睹的 相比原作、序改 在手统上做出了大幅简化、同时进一步丰富收 集要章、让将设上手简单而经久耐玩、这次的 攻略将首先为大家介绍将戏的系统以及关节的 攻略流程、更多的研究内容请关注下一样《掌 机王SP》

文 美编 turner 美编 turner

游戏前玩家可能会为种族和职业的选择烦恼可以参考以下说明

A錢(皆至何少) 0000

主角型角色 外貌较容易让人接受 希望全面发展,享受多种战斗乐趣的玩家可选择此种族。能力上没有明显弱点,也没有明显特长。





人类的进化种族,法击力与精神力卓越、喜欢法师的玩家可选择此种族。虽然回避力是S,不过自身贫血是新人类的最大弱点,一旦被多个敌人近身夹攻,

会立刻处于极度危险的境地,因此不适合战士型角色。不过命中力高也是该种族的长项,作为枪手也是 不错的选择。

印题人《中华汉》》〇〇〇〇

精神力低下的人工生命体,不适合包括攻击、 回复、辅助在内的所有魔法 但擅长操作精密的武器 命中力超高,枪手玩家的首选职业。另外 机器人的HP、攻击力、防御力数值也均不错 作为肉槽型的战斗也比较适合。需要注意机器人很害怕法系攻击 一定要慎重回避。



当角色等级在20以上时,将专门的SUV单元设置在EX插槽上即可使用。战斗中SUV槽蓄满时同时按□和△发动。从SUV武器传送到发射结束的这段时间内 角色无法移动,不过可以调转炮口方向并全身处于无索证态。



在美容院紋身后即可使用,不过紋 身无法像SUV单元 样自由更换, 要更换的话必须在 美容院重新花钱纹身。在战斗中, 当变身槽蓄满后 同时按下口和△即可变身,同时变身槽能量不断下 降,耗尽时则解除变身效果。变身效果分为无敌、 攻击上升、防御上升、速度上升四种, 实力非常强

大,但所付出的代价就是期间不能使用道具,也就 是说不能靠回复药加血。在HP不足时一定要慎用。

(B)(18-以下)

最适合作为战士的职业、HP、攻击力和防御力 完全值得信赖。不过命中力低下,与舱手无缘,且 即使想以普通肉搏武器高效率地命中敌人也需要武 器方面的数值补正。

吹き力・会中力! 生き力・勤業力・無差力・無待力 种族特征》等最20以上时间变身为巨大兽人

选择好种族。定义好造型后就该是选择职业了。 初期有三个职业可选、分别是战士(ハンター)、枪 年 (レンジャー) 和法师(フォース)。三者能力特点 完全不同,不过玩家不必为选择职业而发愁。当剧情 发展到一定阶段后,就可以自由转职了。同时,还有

BEAST

更高等级的5个职业供玩家使用。职业之间除了能力 修正不同外 最重要的就是武器技能等级上限和武器 使用等级上限了。也就是说 要想使用最高等级的武 器技能和武器的话,必须要转职成对应的职业才行。

初级职业部分一种政策,创造政策,

图念(100分)

最基本的近战职业、HP、攻击力和防御力相对 其他职业比较高,打击系武器技能最大可达20级、 而射击。法术系武器技能只能到10级。

19 -91 -00 - 190 -1-2	S. der & relief about 1 dern 2.								
武器使用等级上	R 1								
长剑军司	A	何単心気	A	长矛三二	A	双头矛(3—6)	A		
大斧下三	В	双手剑》(A	双短金(八)	A	双手爪	В		
片手劍隊	A	短剑团	A	全川干单	9	独于例	Н		
3:7123	A	步枪		散弹地位27	オ可	长号四个	矛 呼		
相弾地ピープ	क ज	激光炮	र वॉ	双短钟量	F	短铳	*		
十字号阅	किस	投刃()。	才节	机枪工	ч	射导器	F		
长杖	व द	短杖副	₹ 7	度导路可	-				

5353 (1620835po) 0000

提出的

十字弓冠

长村

А

A

不可

接刃。

短杖る

激光电

J.

	远程职业,负	命中力比较高。 行击、法术系武							
武器使用等级上	R:								
长部二百	स्व	指秦心(2)	ь	长矛匠盟	Ą	双头矛(99)	3		
大斧八字。	<u>자리</u>	双手剑	4	双短剑	क्र द्य	双手爪	不可		
片手劍隊	8	短剑队	未 章	華手爪器	本可	等子例	不可		
TENET	7	步枪至为	A	散弹枪	A	长弓产	不可		

THE WILL ET

が、推動

所导器以

好桥。"

制导器

A

А

题部(7年21 0000)

最基本的法术职业、法击力和精神力比较出色,法术系武器技能可达20级、而打击和射击系武器技能只能到10级。

The same		111	-
	13.50	1	
		The same of	¥.

武器使用等级上	课:				1		ČERI.
长剑	矛 pT	钢拳となる	B	女矛 巨王	B	双头矛(0-6)	B
大洋	<i>प्रवा</i>	双手包入了	不可	双短剑(八)	A	双手爪	不可
片手剑飞	8	短剑(图	A	单手爪家	李可	毫子的	A
EDET		步枪至于	- -	散弹枪	者可	长号四十	A
相弹炮至	र ल	激光炮	क व	双短铲面面	2	短铣二	6
十字号将	赤頭	投力"。	A	机枪工		射导器	6
长杖	A	短杖3	A	意具器	Α		

公外は(ファイマスター) 〇〇〇

高级近战职业、要求战士等级达到7级才可以 转职。HP、攻击力和防御力比战士还要出色很多 打击系武器技能等级上限为30、射击系武器技能为20级 法术系武器技能为10级。喜欢暴力路线的玩家必选的职业。

武器使用等级上	.用.						
长剑	5	何举 医克洛	S	长矛型	5	双头术(9-6)	\$
大学人	S	双手剑	S	双短金(410)	A	双手爪牛人	A
片手劍区	S	遊劍團	A	4000年11日本	A	鞭子网	र व्य
*DE	S	步枪一	স ব	胶弹枪【[27]	不可	长号产于	不可
桐婵柳 图 17	米可	政光炮	<i>क</i> व	教短號巨紅	不可	短统。	A
十字弓径	不可	投刃员	र जु	机枪筒	A	射导器	A
长杖	र ज	200	त ज	度等器型	A		

就是《别》可以多·》

高级远程职业, 要求枪手等级达到7级才可以 转职。命中力比较高 射击系武器技能等级上限为 30. 打击系等级为20. 法术系上限为10级。在对付某些特定BOSS时 精通远程武器的神枪手会有绝对的优势。

武器使用等级上	- 順						and the latest speed
长剑	小可		A	秋矛巨	A	双头牙(二)	A
大斧八二	オ可	数 差 和	A	双短发(扩张)	不可	双手爪令人	不可
片手劍區	A	類剣鳳	本点	整八至单	本 可	鞭子隊	オ町
TE TREE	A	步枪至五	5	乾弹枪 (三)	\$	长号四个	木可
相弹炮子	S	激光电	S	双短统行	5	短铣上	S
十字号阅	5	投刃記	不可	机枪云	S	射导器	S
长杖!	不可	短枝圖	A	展号器唱	A		

公司(マスターフォース)〇〇〇

高级法师职业,要求法师等级达到7级才可以 转职。法击力和精神力比法师还要出色很多。法术 系技能等级上限为30,射击系为20,打击系为10级,相比起各种S级武器来说 多种多样的强力法术才是大法师的特长所在。

貨幣使用等級上	限z						
代逾	不可	街拳包型	A	长矛唇面	Α	双头矛口一	Α
大斧八二、	不明	双手剑头。	不可	双短剑(70)	5	双手爪管	不可
片手剑 屬	A	短剑区	S	學手爪琴	未可	接手例	S
६गास	A	步枪空气	<u></u> 자리	散彈枪	不可	长号四个	5
相弾地ピープ	不可	激光炮	未買	双短铁缸车		拉铁雪	A
十字弓阀	সংব্ <u>য</u>	投 刃‰	5	机制品	P	制學學	+
8.117	S	短杖品	S	度音器の	5		

国创造(アクロマスター)(〇〇〇)

很全面的职业,近战、远程、法术无所不能,要求战士等级达到4,枪手等级达到2、法师等级达到4(缺一不可)才可以转职。虽然在能力方面没有特长,但是却拥有快速使用技能的特殊能力,尤其是在使用吟唱时间较长的法术时,优势比

较明显。此外 他的打击系和射击系武器技能等级均可达到30级,辅助性法术技能也可达到20,只有攻击性法术等级上限被限制到了10级。和其他高级职业相比 魔剑士所能使用的\$级武器种类也是最丰富的。

武器使用等级上	展:						
长前二百	不可	钢拳心力	A	长矛巨型	不可	双头矛(3-2)	Α
大谷人	不可	双手剑	5	双短剑(八)	\$	双手爪	S
片字剑又.	S	短剑正	S	单手爪叉	S	种子领	S
飞加机	S	步枪一	未 可	散弹枪	<i>र</i> ग	长号四位	水 可
福弹炮 >	不可	激光炮二二	本司	双短铣骨器	\$	短铁矿	S
十字号隊		投刃。	A	机枪员	S	射导磁	A
长树	X J	短杖型	S	展导路内	S		

很有特色的一个职业,能力不够出色,可使 用的武器种类也比较少,但却可以设置各种不同 效果的陷阱,这是其他职业所不具备的。转职条 件为战士等级4、枪手等级4。法师等级2。技能等级方面 打击系和射击系武器技能均可达到30级,攻击性法术等级上限为20、辅助性法术等级上限为10。

武器使用等级上	My						
长细星	S	钢棒队型	5	长术医型	>	双头矛===	5
大洋	S	双手剑飞	ज ह्य	双短针数	米 明	双手爪	S
片手剑器	本可	221	Xa	學工工學	(本司)	粉子例	老明
EDE1	注可	步枪中间	S	散弹枪【三门	\$	长马四四	S
相如物图	S	1 H W 3	S	双短锁重量	र मा	短统二	क ज
十字号級	र वा	投刃器	不可	机枪工	क्र में	射导器	不可
长过	S	短杖囚	प्रवा	度导熱へ	オゴ		

对游戏中的职业有个大致的了解后,我们来看 着战斗系统方面的内容,首先是人物各项能力值的 作用

和大多数游戏一样 作为计量伤害的单位,降为0时将战斗不能。

東, 若命中率太低的话、即使有高攻击力也是难以 发挥出效果的。它也是装备部分射击系武器所要求 的前提能力。

关系到被打击系和射击系武器攻击时所 受到的伤害, 装备防具时所需要的前提能力。

1 三 1 和青寺力模划三縣東岸方打击系和射击

关系到被法术攻击时所受到的伤害。可以理解为廣法防御力。

作人物种族、等级无关、风受崇袭各种 限业的修业,许久力越高、非常状态其性或差型 同时被同元法术会中的概率也就起低

人物的种族、性别和职业对各项能力虽然有一定的影响。但是随着等级的提升和装备的强化。这些先天的能力差异会变得越来越小,总而言之。没些先天的能力差异会变得越来越小,总而言之。没必要太在資种族。性别和职业的能力差异、把心思放在数集等力参数上就可以了

ANAMED LUMI DOOK \$103

接下来我们看一下具体的伤害计算公式,有助于加深我们对能力和装备作用的了解。基本伤害计 算公式为

①若是法术攻击、则分别用法击力和精神力来 取代攻击力和防御力;

②会心一击、及时攻击和回避攻击时,伤害值x150%。及时攻击是在使用打击系武器时,在前一段攻击收招时再按键使出下一段攻击,成功的话人物身上会有光圈效果且伤害增加 回避攻击则是在成功回避的瞬间按键攻击 成功的话同样有伤害加成。

③使用技能攻击时对攻击力或法击力有加成、 直接在攻击力或法击力上乘以相应倍率即可、具体 效果可以在游戏中查看技能说明 但只显示第一段 攻击的加成。

④若存在属性相克的场合。则要在攻击力或法击力上乘以(100%+/-(属性值+5%)150%)。属性值为装备或者技能本身附带的属性值、可以直接查看。属性对应关系为"火-冰"、"雷-土"、"光-暗"、属性不同时伤害会上升

篇"二二、一光一暗",属性不同时伤害会上升 属性相同时伤害则会下降。也就是说 用火系武器 或技能攻击火系怪物,攻击力会下降。用火系攻击 冰系怪物或者用冰系攻击火系怪物时 攻击力会上 升。无对应关系的属性之间不存在攻击力修正。

由此可见,属性相克对于伤害的结果影响比较明显,在追求装备能力的同时 属性也是相当的重要。打击系武器本身会带有不同的属性和不等的属性值(也有一些无属性的武器),无法调整和更换 也就是说一把武器的属性和属性值是固定不变的。如果能得到高达50%属性值的打击系武器 应该庆幸自己的运气才是,但是 打击系武器的技能就没有属性之别了。

射击系和法术系武器本身不具备属性,但却可以装备上各种不同属性的技能,技能等级越高 给武器附带的属性值也就越高。所以 射击系和法术系武器可以通过调整技能来实现 "全属性通吃",但是要把各项属性的技能等级练上去 也要颇费一番工夫。当然,射击系和法术系技能中也有一些无腐性技能,它们往往带有各种强力特殊效果,以弥补属性方面的不足。





武器本身和技能的属性攻击,以及一些无属性但是带有特殊效果的技能 还会给目标造成各种异常状态

可能造成该状态。 可能造成该状态。

之时何內行动不能。也无法無道攻击。 水偶性宣告有可能造成该状态。

一定时间内---能使用打击系和射击系武器的通常攻击和技能 雷属性攻击有可能造成该状态。

加<u>国</u> 中定时间内不能使用法术。上属性攻击可 能表成 * a *

生之一。一定时间内,人物移动时不受控制,光度性攻击可能造成该状态。

國景 一定封间內持總受到伤害 時度性東击有 可能造成该状态

一定时间内持续受到伤害。

定时间内行动不能。他无法国继攻击

, 一定时间内行动不能 也无法回避攻击。



在商店购买技能书(有些技能书只有怪物掉落)再使用 即可习得技能 习得的技能要装备在对应的武器上才可以使用。使用技能造成伤害或者回复时 会提升技能的经验值直到技能升级。技能等级越高,效果自然越好,虽然等级上限可达30级 但职业会对技能有等级限制 如果技能已经达到了职业所允许的上限 那么就该转职成其他职业从而使技能等级继续提升了。

人物同时只然学习36个技能、要学习折技能时必须要记录来靠疑的技能遗忘掉。不过虚忘掉的技能 会被重新保存在技能书中 且技能等级和经验完全保

留,没有任何损失。可以理解为人物能够同时学习全部的技能,只不过要多出一个切换技能的步骤 在技能样和道具栏快满的时候就显得比较麻烦了。

使用装备的技能时会消耗武器的PP值 PP耗尽 后就无法使用技能。不过可以靠フォトンチャーン 来回复 随着时间的流逝和使用通常攻击时也能够回复PP值。要注意只有当前手持的武器才能恢复PP值。因为技能远远要比通常攻击强大 所以在挑选武器的时候,一定要注意看武器的PP值。PP值低的武器一般都没有什么使用价值。



新竹名 ·	· 入手達整·	。GUV武器效果
		از د حسبب
#27=#/58.3=	海泉資作。	大型執行方針攻如學
经 第二点然系统。	- 再度有值	[
Fall of the state of	1000年前	大量校平此時末也
6.5 h 6.6 it 2.5-1	直導	不是專業亦材東索 可能使目标組織
	Her Balling	
MES-279XV	「大」。同盟軍本部寺區 Michigan	"将开西世铁拳攻击 "
7/		非非正言文章文章
n=##+7###=	任务『エンドラムの映 使間	大型帆輪投射車海
127-1-7 1282		
######################################	F· 方 "四里军本部专还 United Made	
ラピケッリュージ ⁷	任長 生态系の保护部	作用色写字求是全 10世
	-	
PATS+1		; 大理界学方射攻击 可能使目标巡测
大水道 (1) 第4		T- T
9.7		

虽然SUV武器比兽人的变身能力要更加灵活丰富,但美中不足的是。SUVウェボン插件要占用防具上一个物品槽的位置 这样就没法在这个位置上装备其他强力插件了。不同的SUV武器所适用打击的对象也不同,要有勤于更换插件的习惯。兽人要更换纹身就麻烦多了,必须到美容院花钱才行。

除了CAST种族的人物外 游戏中一开始选择的 CAST同伴也是可以通过插件来更换造型的。在Gコロニー的PMグ/ズ商店中有售更换同伴的插件、购买 后在マイルーム中使用即可。但要注意的是,插件更换一次造型后就会消耗掉,需要反复购买。

CAST同伴的能力也是可圈可点的 造型不同同伴的职业和特点也不同。而且当同伴的能量槽蓄满后,也是可以像玩家的CAST人物一样,使用强力的SUV武器。千万不要小看同伴的作用哦!

GH4101

使用大剑和双手剑攻击。同时还可以用短 被治疗玩家和自身。比较好用的战士型同伴。 SLV武器为ギガス・エスパダ插件的效果。



GH420

使用钢拳 単手爪和片手凱进行攻击 和GH410相比更偏重于速度 同样可以靠短杖 治疗玩家和自身。SUV武器为ギガス・ファウスト插件的效果。



GH430

使用激光炮、短統和片手剑攻击。同样配备有可治疗的短杖、比较适合在远程攻击。SUV武器为ラファール・アタノカー插件的效果。



GH440

使用长矛、散弹枪、榴弹炮和长弓攻击、远程攻击能力比GH430更为出色、但是不具备治疗的能力 需要玩家悉心照顾。SUV武器为ブリックアタッカー插件的效果。



GH450

法师型同伴,主要使用火展性攻击法 术进行攻击,也有治疗能力,不利于近身作 战,也需要玩家的保护。SUV武器为シュト ルムアタッカー插件的效果。



GH470

法师型高伴,使用长杖(装备有不同属性的法术)和长弓(装备有附带麻痹效果的技能)进行攻击,同时还有比较出色的治疗能力。他是辅助型角色、自身战斗能力并不是很强。SUV武器为ラピアフリューゲ插件的效果(范围内全回复)。



GH480E

强力全能型同伴、使用长矛、片手創和 步枪进行攻击、也有带治疗技能的短杖。SUV 武器是パラディ・カタラクト插件的效果、非 常房害」剧情模式完成第4章后可以在商店购 买GH480插件、



GH490

NAME OF A CONTRACTOR ASSESSMENT OF A STATE O

選力战士型同伴、使用双手剑和大斧、 攻击力非常高、而且也有治疗能力、战斗能力比起玩家本身来说也不逊色。SUV武器为ア センション・ギフト插件的效果。剧情模式 通关一次后即可在商店购买GH490插件。



第三章

□□ 攻略流程 □

- 1)前往ガーディアンズ本部、取得ガーディアン ズライセンス。
 - 2 从本部出来后与维维安、莱娅交换拍档卡片。
 - 3 将维维安和莱娅加入队伍、前往任务柜台。
 - 4)任务"マシナリーの暴走"

往茶點號

ACTI

开始是嚴基础的操作。练 机械类的敌人在死亡后会自爆、注意不要被误伤。经过第一层时会发生剧情、莱娅暂时离队。

子子子。在第一个分支向左、滑扫完杂兵后可解 开门锁 一直向上即可找到通路。

ACT2

主要道路上有两扇 1都上锁 第一个需要破坏附近的宝箱抬取到钥匙、第二个则需要消灭右侧分支的所有敌人、取得两把钥匙后前进。在该区地图的左右两侧的下端都会发生剧情。

打倒该地图的所有敌人 一共需要获得 4把钥匙才能解开最后的锁。右上房间里的敌人需要 破坏所有宝箱后才会出现。

#三言 |

注意跟BOSS保持好距离周旋、BOSS的触手伸入 地面时注意地表的尘土、不要离得太近。注意回复 的话并不难打 战斗胜利后获得3000メセタ ハル ヴァ・ラファッグ、スケーブドール、强化用グライ ンダー×5、150职业经验。

- 5 返回ガ ディアンズ本部、向ネーヴ报告 任务。
- 6 玩家自己的房间开启,与自己的搭档交换拍档 卡片。
 - 7 追加自由任务 "ブラント夺还"。

部的会议室继续触发剧情。

- ? 適向惑星ハルム的传送门可以使用。
- 3 与修加交换拍档卡片。
- 4 前往惑星パルム的ガーディアンズ支部。
- 5 让维维安和修加加入队伍。
- 5 任务"牧场の暴走生物"

ACTI

第二、第三区域会发生剧情 消灭这两个地区的敌人可获得解锁钥匙。

禁一处门锁的钥匙依然需要消灭敌人后 获得,如果想在这关取得高评价,必须消灭左侧分 支区域的敌人,右侧分支可进入下一层。

加州一門 触发剧情。

ACT2

取得第一把钥匙。之后返回到分岔口向右,解开 门锁。

表得第一个区往下进入山洞, 打倒敌人后 获得第一把钥匙, 接着回到大路, 打败敌人后获得 第二把钥匙,

BOSS被

体型很大的BOSS、火系攻击居多。我方的攻击很容易命中它,但也很容易被命中、以范围较广的武器攻击其尾部是不错的选择。攻击尾部时尽量贴近BOSS身体,这样不容易受到碳火伤害。BOSS在压地攻击前会有很明显的抬起上半身的动作,可提前远离BOSS、以回避冲击波。火球攻击迫向性很强在找不到远处掩体的情况下没有100%回避掉的方法,好在攻击力并不太高。打败BOSS后获得6000メセク、グリングリンライン。スケーブドール、強化用グラインダー×5、200职业点数。

- 7 返回本部,角色转职可能。
- 8 追加新的自由任务"草原の支配者"和"货物 列车救援"。



第三章

1 前往ガーディアンズ本部发生剧情 之后到本

第一章

- 1 前往本部会议室。
- 2 通向惑星モトゥブ的传送门可以使用。
- * 前往モトウブ的ガーディアンズ支部。
- 4 与雷欧交换拍档卡片。
- 5 让维维安和雷欧加入队伍。
- 6)任务 "ローゲス勢力调査"

ACTI

与ポル三兄弟对决、分别击破。

ACT2

在第一分岔口先向右拐、打破箱子后怪物出现,接着返回岔路口向上。第二个岔路口依然先向右、击破所有敌人后取得钥匙,接着向左取得第二把钥匙。泰拉会在这里自动加入到队伍里。

生产 先往右击破所有怪物 然后一直往上。 盆路口右边可获得装备 接着回到右边 向上进入 下一层。

學三君

以火焰和扫尾为主要攻击方式、回避它攻击的 同时注意不要被脚踩到。BOSS的前方是较为危险的 区域、主要攻击方式还是以打尾巴为主。它的压杀 前兆与上一关BOSS类似、另外口中雷火星是喷吐火 焰的征兆、要注意回避这两种攻击。打败BOSS后获 得10000メセタ、ピフテイバー・レア、コルトバズ ーカ、スケーブドール、强化用グラインダー×5、250 职业点数。

7 返回本部、追加自由任务"冰雪の洞窟" 最凶の砂磨。



第四章

- 1 前往本部发生剧情。
- 2<u>)到会议室、慈星ニュキディズ</u>的传送门使用可能。
 - 3 前往ニューディズ的ガーディアンズ支部。
 - 4 与玛雅交换拍档卡片。
 - " 邀请维维安和玛雅加入队伍。
 - 5 任务"教団の里を調査せよ"

ACT!

会。一共需要取得4把钥匙。4把钥匙分别在最初的一个区。以及地图右下方的岔路上。

利用地图右侧的两处传送点可取得

ACT2

取得高评价,建议多走岔路、寻找出所有敌人。

全点。 经由右侧的传送点可到达地图上方 然后进入与前地点左下方的传送点 取得这里的钥匙后再次传送回地图上方,再度利用附近的另一个传送点取得所有钥匙后进入下一区域。

8055战

80SS的弱点在翅膀,使用枪系武器攻击即可。 落雷攻击会事先在地面上出现光斑提示。注意回避 即可。尽管80SS的攻击方式多样,不过比起之前几 关而言,回避难度有所下降。待在其身体下方几乎 不会受到太大损伤。。过关后获得15000メセタ、 ブリティ・バトン、ブリメラ・フィオーレ、スケー ブドール、强化用グラインダー×5、300职业点数。

- 7、返回本部。
- 8 向由任务追加"凶飞兽讨伐" "虹色の 法鲁"、"圣地夺还"、

第五章

- 1 剧情选择后前往本部。
- 2 前往モトゥブ的支部会议室。
- 与托尼欧交换拍档卡片。

- 1 邀请盘建安和托尼欧加入队伍
- ・任务"モト ブ代表の捜索

ACTI

这里的敌人比较吃火属性。先向左边 盆路走,打倒两只怪物后获得钥匙。然后向右越 过两座桥,打倒这里的怪物获得钥匙。接着在大 路以及地图东边的盆路可获得另外两枚钥匙。进 入第二层

第一条岔路向上 在这条路尽头的分支两个房间取得钥匙。

固定剧情

ACTS

第一章 箱子比较多 一些敌人会藏在箱子里,必须把它们全灭,道路才会畅通

一直前行即可。

THE PERSON

远处时使用枪械攻击,近身使用打击系武器 80\$\$的鱼雷攻击可利用武器中途提截,

ACT3

文里的敌人攻击力较高 HP薄弱的职业千万注意别被围攻,关键的钥匙在地图右上角

出现在该区域后先笔直向前 取得钥匙后折返大路、在右下面积最大的地区可获得钥匙 然后往左边的道路一直走可前往下一个区。

BOSS战

该BOSS行动敏捷、攻击力也高、投准空隙一口 气将其打倒是战斗的关键。过关后获得20000メセ ターヴァンダ・クロウールンガ・マトゲ、スケーフ ドール、强化用ゲラインダー×5、400职业点数。

6 追加自由任务 "同盟軍本部夺还 ンドラムの残党", "蛇兽觉器 .

第八章

- 1 前往本部。
- 2 前往ニューディズ的支部。
- 3 将维维安和玛雅加入队伍,
- 4 任务"教团の机密を守れ"

ACTI

先在第 岔路口的左右两边各章到钥匙1和2,开启大门后再在新岔路口的分支处分别获得大门钥匙。

先去山洞拿护栏的钥匙 护栏尽头有

大] 钥匙和传送点。最后需要解决两个强力的 敌人才可以继续前进。

ACT2

一. 来到地图中央的附近与下方的房间里 分别获得两把钥匙。

位于中央的道路中存有大门的钥匙 一路走下去即可到达下一层。

BOSS战

BOSS会使用突进、瞬间移动、导弹和枪械攻击、攻击其中的一个BOSS就会受到另外两个的攻击、可优先选择击破远程BOSS。

ACT3

1 没有难点 一路前进即可

先去岔路口的右分支章装备 其后进入 左分支后会有敌人不断出现,全灭后门会打开。

BOSS战

主要攻击手段是大型光线、鞭子和瞬间移动,注意80SS身上出现防护罩时、攻击反而会给自己造成伤害、此外走到地板的光阵上会陷入麻痹状态、要注意回避。不过、80SS的进攻大部分是长距离,因此每次回避之后都可以把握住不少的进攻时机。打败BOSS获得30000メセク、バンブキン・ヘッド、ヴァリスク、スケーブドール、强化用グラインダー×5、500职业点数。

'返回本部。

3

8 / 追加自由任务 "狂信者の社"、"孢子の 丘陵"、"月下の製稿"。



第七章

- 1〕前往本部、发生剧情。
- 2 前往会议室、发生剧情。
- 3 前往バルム的支部、与奈布交換拍档卡片。
- 4 将奈布加入队伍。
- う まき"しりうべの遺物"

这里的第一层和第二层只要跟随地图砾伸即可 轻松通过。

BOSS版

该BOSS非常简单,只要不站在它的正前方,几 平不会有威胁。

ACT2

一路通过至第二扇门后选择左边分支 获得钥匙 再去下方分支的大门处海及完敌人后 钼匙出现。

消灭所有的敌人。不过有一些会藏在箱 子中需要注意。

BOSS战

三个80SS轮番上阵,使用选程武器攻击会比较, 安全。在距离BOSS较远时 注意其抬手动作 一日 备到此动作请立刻向左右回避 不要贫困进攻。在 距离BOSS较近时可选择站在其后方。

ACT3

别匙非常好找 基本无需提示。

■ 可任选一路线前进 之后的两只强敌建 改使用枪械对付。

BOSS被

该BOSS的攻击力较为棘手,在等级较低或防 御力较低的情况下,即使被简单地踩上一脚也会 损失大量HP。远距离时也要注意它的扫解。范围 比较大。打败BOSS后获得40000メセタ、ゲッダ ・ゴッダ、ホワイトミーティオ、ハルド/レイン ポウ、スケーブドール、強化用グラインダー×5. 600职业点数。

6〕追加自由任务"遗迹の寒に眠るモノ "双头の守护兽"、"生态系の保护"。

- 1 前往モトゥブ的酒场、发生剧情。
- 2)将继维安和露加入队伍。
- 3 任务 "HiVEへの潜入"

ACTI

在第一个分支处向上走 清完敌人会有 护栏钥匙 打开护栏后可 直向前。

■ 于开始的分支右边取得装备后上拐 前进。

BOSS被

在近处会受到BOSS突进等大伤害攻击。在远处

攻击会比较安全。BOSS的远程魔法弹威力可观,但 有比较明显的前兆动作,且较容易回避。等三发魔 法弹释放完毕后BOSS会有一段时间的硬直,可借此 机会攻击。

ACT2

▶ ▶ 青理完岔路口上下两部分的敌人可以 获得两把钥匙 向右走继续请完杂兵后最后两把 钥匙也将出现。

2 3路口左边的箱子里有装备 清理完右 边的敌人会出现钥匙。

BOSS战

维维安行动敏捷并且身材较小,攻击很难命 中。这里推荐使用近战武器。在她傅止行动的瞬间。 趁机猛攻 但注意不要选择发动时间较长的△键攻 击。这样会浪费攻击机会。

ACT3

升,战术方面玩家需要有所思量。

依然是消灭所有敌人即可通过的一层。

BOSS战

BOSSI 除了海露鼎以外还有3~4对敌人出 现。首先打倒所有杂兵后再进攻BOSS。对方的隰球 攻击威力很高,干万不要被击中。头发攻击后出现 的硬度是给予其打击的最佳时机。

80SS2 这个80SS相对简单、不过由于地形 狭窄的问题 当玩家处于道路正中时必定会受到攻 击。所以请注意回复。BOSS在使用光线攻击前身上 会有明显的闪光前兆,往地图下方跑即可回避开。 另外,虽然BOSS的弱点是脸部,但太长时间滞留在 脸部前方容易受到BOSS的挥手攻击和法系攻击,攻 击到一定程度时先逃开回避。(详细打法请参照联 机流程中的"SEEDの胎动"任务。)

80SS3 尾巴尖端的脸和身体是BOSS的最点 在与之战斗时BOSS会不时将弱点露出,趁机猛攻 即可。不过,由于80SS即使是移动时也会带来伤 害。所以记得及时回复。BOSS的巨大陨石是即死 级别的攻击手段,请事先多准备些スケープド・ ル。镜头视角一口气上升后碣石会落下、所以玩 家一旦发现视角变化,就请立刻将HP恢复至最大 值。(详细打法请参照联机流程中的 "SEFDの胎 功"任务。)打败BOSS后获得50000メモタ、维维 安, 1000职业点数。

□ Gコロニー追加任务 "暗黑の卫星 "SFED"

□ TENT | T の胎动" パルム追加"雷兽の都"、ニューデイズ 追加 踊る珍鸟"、モトゥブ追加 沙尘の机械战

'= Erd ng

一臘凱順司

では、アンドル



这一关的难度方面并不大。地图基本上顺着跑就能到达终点,敌兵除了ヴァーラ需要注意一下外其他都是挨打的料。而到了S级、原先的ヴァーラ会进化成式・ヴァーラ、敏捷和攻击性大大提升、攻击方式由原地攻击变成了前跃攻击、而适当运用具有提飞技能的武器(例如片手剑)来边拖住敌人的攻击边进行游击也是不错的选择。把守关底的是ディ・ラガン,在前面的故事模式中已经有打法介绍、站在地图的最左上角可100%回避掉追踪火球。

这一关的主打敌兵为ゴルモロ和バジラ、バジラ的实力相对来说还是比较弱的,它们的突刺攻击范围并不远、基本只限于面前、轻轻一碰便会产生硬直,且很容易聚在一起,广域武器例如聚于在这里就很好用。ゴルモロ敏捷性较高,使用枪械边走边打对付它们是比较理想的选择。スヴァルタス是作为关底的小BOSS,由于BOSS的近身攻击很强,在这里首选枪械,边移动边攻击。虽然攻击输出上少了点,但比较安全。





属性的武器。一路上有一些路被碎板块堵住了而无 法前进, 这虽然不会影响到整个迷宫的主线流程 但里面往往会隐藏着一些敌人,要想获得S级评价 的话就必须要打碎它。在其附近按select之后会出现 第一视角画面,再接L或B键就会出现瞄准镜头,只 要是能破坏的板块都会显示出一个绿色的点,对准 它之后系统会自动改变它为可破坏状态,此时拿出 武器村其攻击便可。ゴルモロ常与ヴォルフ和ゴ・ バジラー起出现,遇到这种情况一般推荐ゴルモロ 为优先攻击对歉,对付敏捷性极高的它们切换长距 离武器为首选。在此关的地上有很多不为人知的陷 阱,不小心踩进去的话会被困住,一直无法脱身的 话便会起爆,有一定几率有附加状态,若是多人联 机、队友可以帮忙打爆、若是单人的话就听天由命 了。在第三层刚开始的左拐处会直接遇到本次关底 的小BOSS。BOSS的燕旁及身后是它的盲点,而它的 致命弱点是对其使用挑飞技能还可以将它击倒 再 进行一番追打的话很快就会胜利。





CONOCO A DOCADO O A CONOCO A C

系技能会对其造成很小的硬直。在等级不够的情况 下尽量不要与其接近作战。最后,在第四层会遇到 多只本次关底的小BOSSガイノゼロス。在布满陷 阱的一条过道上消灭完杂兵后第一批BOSS就会出现,此时千万不要留在过道里,狭小的过道会使它 们各项攻击的命中率大大提高。建议一开始先跑到 空地、BOSS出现后只要与它们拉开距离,它们释 放雷魔法的几率就很大,此时配上枪左右闪躲攻击 相对较为安全。

OF CHOICE



り物見字は後 「ディラ(火)」。ローグス・オップ 「MAD ゴーマックスティスト フローダス・ 「元」

地形简单,一条大道直通关底。有些玩家会遇 到将敌人杀完之后出现的钥匙无法打开门继续前进 的情况 此时只要回头看一下,就会发现在此区域 的入口左侧还有一扇门锁住的门,用钥匙打开井打 完里面的杂兵后就会出来第二把钥匙。ゴーマ・ティ ラ与ゴーマ・メスナ是此次迷宮中最棘手的敌人 不 但皮糙肉厚 当HP减为零时还会自爆 特别是了~ マ・ディラ、只要靠近它身边就会毫不犹豫地释放 能量。对于近接作战者来说,每出一招多留一手, 听到警报响起的时候立即离开。广域型武器如大剑 通常会使敌人集体自爆 若是被包围或是地处狭道 此时极难躲开。而像片手、拳套这类面向单体攻击 且硬直小的武器在这里就更有了用武之地。关底的 BOSS在S級下会出来2批,每批2只,要注意回避晚面 时的第一发导弹。触手攻击时它身上的触手苗先会 刺入地下、此时攻击的话必定会挨打。挠飞击飞系 武器对于它很有用,一旦命中会产生很大的后仰 单挑状态下利用这个弱点可让它永远起不了身。



随着越往后的关卡、地图也变得更加复杂起来。有些门需要两把钥匙、两个分支口各一把、这就需要打完一把之后再重新迂回去打另一把,基本脱离了"一条大道通罗马"的迷宫概念。打这关时建议带上具有命中加成的强化药,因为在这里会遇见一种蝙蝠群、它们具有很高的回避力。一般攻击见一种蝙蝠群、它们具有很高的回避力。一般攻击极难命中。一路前进至第三层、在其左右各有两条通道、并有スヴァルタス把守、建议将其引出来承与之价别为火与冰两种属性。BOSS的攻击有前上、大范围震压、转身时的踩踏以及吐出的、境、风焰。前三套攻击基本上玩家是很少上当的、块与火焰。前三套攻击基本上玩家是很少上当的,块包含被秒杀的危险。





这一美的第二层地图着似非常复杂 但实际就是一 条羊肠小道,一条道路拐来拐去,而杂兵方面基本都 是与之前货物列车救援那一关相似的。GSM-058水-マルタ実际上是ゴーマ・ディラ的强化版本、特务兵 ・アサルト和特务兵・カノネ也是人形兵器的强化 版 只是前者的武器改为了双钢爪,后者改成了步 枪。在攻击方式上它们与货物列车救援的敌人大同小 异 所以战法方面基本都是互通的。近战对付GSM— 05B ホ マルタ最重要的一点还是不要贪刀。此关场 地方面较之前也变得更加广阔、以前被逼在墙角自爆 的情况大有改善。最后一层的BOSS是グリナ・ビート C。它的主要攻击平段是远程的激光连射。在其为数 众多的时候极其难躲 近身时偶尔也会使出跺脚。命 中后防御下降。在这种情况下任何战术的实施都会变 得艰难。如果实在举足艰难 也可以适当利用一下恢 复点前的一条誓长的话道 将其中一只引诱过来再以 进方式进

此次ゲリナ・ビートC会夹杂在第一层的杂兵中 使用连射光线进行干扰,建议先将其处理掉。来到了第二层会出现两排不可破坏的机关,除了中间外,贴着墙走也可以安全通过。在这一层中SEED・アーダイト会和杂兵一起出场。远程方面它主要以直线型冰系魔法为主 其他基本为物理攻击手段。在跳起后以身躯震压地面形成范围型攻击是它非常具有威胁的招数之一。一旦命中立即降防。如果有耐心的话先将其他杂兵遭遭完之后再用枪械远程攻击较为安全。





敌率オルゴーモン擅长使用直线冰魔法攻击 一旦被冰冻住之后容易遭到连续攻击。这里的新怪 ゴウシン会使用钻地移动、一旦它从玩家的脚下钻 出来、我方在受到攻击的同时也会带来攻击力下降 的不良状态。它的具体移动路线会在地图上表示出

需要随时留意一下。在最后一层的刚开始处往回看会有一个比较难找的传送点 里面有一把钥匙。本关的80SS战相当繁琐 如果没有枪械的话将会打得很头痛。80SS大半的时间都是呆在天上 攻击基本都是飞行道风类 落雷攻击会事先在地面上出现光斑提示,注意回避即可。在所有招数里面除了扔石头的命中较高外其他均不难躲过。它的弱点是翅膀,处于空中状态时用枪按SELECT瞄准它的翅膀可以很快地将其击落。之后可以切换武器猛攻。

オルゴーモン(火・体) アギーケー(火・

这关敌人—共有三种类型,但每一种都有两种 分别是火与冰。火属性的オルゴーモン有着 属性 前方挥爪,直线火焰魔法和近身范围型火魔法 稍 稍区别与只会放直线冰魔法的オルゴーモン。由于敌 人只是更换了一下鹰性,所以作战方式与之前的基 本区别不大,只是要注意一下对于那些不断放冰系 魔法的オルゴーモン、可以在远处一边躲闪一边射 击,而一味地上去硬拼的话往往会得不偿失。关底 的小BOSS是カガジバリ、它的常用攻击有・1 两手 放出光或暗属性激光弹。2 跳跃后震压攻击。3 身 体旋转攻击。其中第三种攻击威力最为强大,多段 命中之后基本直接死亡,近接职业的杀手。BOSS在 受到任何攻击时也不会出现硬直,近接攻击可以打 一套连技之后观察一下,没有什么动静之后继续上 前。以防止它的旋转攻击。

此迷宮可以算得上是全游戏中复杂程度最高的 建宮之一、任务里放兵的阵营与"列车货物救援" 那关相似、只是都改成了强化形态。由于场地变得 十分狭小、バイシャ乙32型与バイシャ甲21型自爆 的恐怖程度又大大增加。教团帶卫士・タケバ与教 团帶卫士・オズナ分别擅长冰与火的魔法、群体作 战时建议切换攻速快的武器、若没有时间回避、它 们群体魔法攻击会将玩家秘杀。游戏里第二层中的 钥匙分别藏在了两个传送点的附近、需要仔细探 明。BOSS战的场地上也会有类似魔法阵的图案、它 们每隔一段时间就会发动攻击。不过范围也只限于 自身、整个战斗中要尽量避免踩到这些机关。



を使うで なルナル(米) オルゴーモン(米) ゴウケ(米) アギータ(光)

处于圣地的敌兵是清一色的光展性,之前如果有暗属性的武器的话强烈建议带上。迷宫地图与"遗迹の奥に眠るモノ"是比较相似的,如从箱子里能开出敌人之类的都可以借鉴。此关的杂兵都加强地使用光系魔法,被命中之后有一定几率附加强,与敌人打打游击战是不错的做法。テンゴル的方面,与敌人打打游击战是不错的做法。テンゴルが下水及原,与敌人打打游击战是不错的敌敌。至此将宫的人打打游击战是不错的敌敌。至此将宫的人们不是有ザムヴァバス和スヴァルタス把守,所以为诸军,以为政事,而不是是有什么或功,不是作为此次迷宫的BOSS出现的,具体打法可以参照"遗迹の奥に眠るモノ"。

プライン・アギータ(味)・サルゴーモン(味) - ユルーン (火) - ファ (火) - ファ (火)



Lifold Control of the last of



本关在难度上面并不大、主打敌人カクワネ与 ブーマ行动上算比较保守、特别是ブーマ, 常常一群 聚在一起,这也给范围系的武器带来了便利。カク ワネ是本次的新敌人。有拍爪与近程暗魔法两种主 萋攻击,不过总体并不算强。在S级难度下,这些敌 人的等级都在95左右,是刚级的好地方。玩家在一 路上会遇到两种陷阱,一个在地面上呈白色状,里 面会一直喷出黑色的气体 碰到之后有一定几率混 乱 另一个是在地面上呈爪子形状机关,一旦踩入 就会被困住。第一个陷阱往往都是当玩家们与敌人 激战时不小心踩入的需要注意。美底的BOSS是ラッ ピー・グッグ。当例传送完毕时它就会立马冲过来与 玩家交战。此时可以选择直接交战,也可以先出巷 子,但巷子外有杂兵干扰。BOSS的主要攻击方式为 跳起后震压地面产生较大范围的攻击。若是在巷子 里则很难躲开。此时可以先去外面解决掉杂兵、最 后只细单性的BOS~难有非力 用枪械攻击甚至还可 以无伤。

ま方まりがきると

惑星ニューディズ的第一个协力关卡,所谓的协力关卡就是指在迷宫中有些机关要靠与别人一起联机才可以打开,这不但会影响有些关卡的主线剧情,还有一些譬如某些隐藏的平时不会出现的敌兵会出现在里面等都有可能。如果是一路玩下来的玩家会发现,这里的敌兵的等级比起前一个关卡降低了好几个档次,敌人的组合也是最老套最简单的陷阱一一长得和花坛一样的东西,它能释放出超大范围的毒属性震波。当玩家听到某种电子声时说明它就在附近,此时需要在远处用枪械打掉。关底的BOSS基本是一样,惟一的区别就是改成了火属性。



はまればる任乱 (本) は45×232章(主)

本关的难度可谓相当之高、パイシャ乙32型 机器人的火焰发射频率明显比以前有所提高。オル ゴーモン的法击也是逆天的强。在这一关里,硬拼 几乎是行不通的。关卡不长、当来到第二层消灭了 前一批敌兵之后会出现S级难度下为满级100级的敌 人シノワ・ヒドキ。它的常用攻击有前方飞行道具 攻击,前方两下纵向挥剑、前方蓄力突进。第一招 的飞行道具速度快,攻击奇高。范围较大、站位不 好的话极易命中。放第二招时它会向前稍稍移动 不过威胁并不大,第三招的霍力突进是它的最强攻。 击,方向是正前方,突进距离有限,在释放之前会 发出一声电子声,一旦听到此声音玩家需要立即做 出回避反应、尽量往其两侧移动。美底的BOSSアル テラッゴウゲ是―只兼春光和暗鳳性的双头龙、具 体攻击方式也是根据最初草原的BOSS演变而来。详 细情况可以参考"草原の支配者"。

記量モドクブ

長边的沙漠

ナヴァル和ブル・ブナ与之前的相比感觉并没有什么差别,对付它们依然是老思路。在这次进宫中真正的主角是ヴァンダ・メラ、它们分别有远程的主系魔法与近身的火系魔法。土魔法在命中之后玩家会被击飞,火魔法在近身时会造成多段判定二者都具有很强的牵制作用,近接作战会变得异常艰难。打这一关时建议带上枪械类的强力武器。不然要想较为安全地通过这一关必须要有过硬的技术才行。最后一层的ドルテ・ゴーラ皮很厚,几乎无硬度,只有用具有击飞效果的技能才可将其打倒。关底BOSSティマゴラス可以看成"凶飞兽讨伐"BOSS的进化版不过其攻击方式也都是一个套路,具体可以参考"凶飞兽讨伐"。

沙金的机动战击

自爆类机器人与人形兵器的组合的一关。敌人们的攻击性并不高,迷宫的流程也较短,可以说比较简单。在迷宫的第二层里会有大型敌人グリナ・ピトC。它们喜欢使用机枪扫射。命中之后很难动弹。不过根据它们机枪的射程范围在其前方以及转身速度较慢的特点可以采用绕背攻击的打法。关底的BOSSマガス・マッガーナ可以算得上是游戏里的强力BOSS,常用攻击方式有前方挥剑攻击。机枪扫射、着陆式导弹连射、手臂震压地面等等。开始时玩家们通常会攻击它的下半身,受到一定的伤害后它的下半身会脱落,并以光刀代替。此时的下半身以无法再攻击,攻击点也转到了难度更大的两只胳膊,玩家要做好打持久战的准备。



除了关底的BOSS外 这一关的敌人全部都为冰 属性 武器属性有火的话可以优先装备。本关ヴァ レダ・メラ属性的改变可以说是最值得庆幸的 原 本具有极强牵制能力的土与火魔法已经被换成了普 通的冰系魔法,极大地削弱了它的实力。后来出现的水系魔法,极大地削弱了它的实力。后来出现的 此一天的分岔路口很多,且都是很重要的 基本上每一个岔路的尽头都有一把钥匙。在关卡的最深部 ハファル・ブラ ガ作为本次的BOSS登场。它的通常攻击有发射火焰和前进突刺。第二招冲刺完之后会有较长的停留时间。此时可以上去实施连击。



很有难度的一美、ヴァンダオルガ的火焰吐息 会给战士带来不小的麻烦,长时间的多段判定不仅 牵制着玩家,也让其他的敌人有机可乘。迷宫中会 常常出现一群ドルナ・ゴニラ加一个ドルナ・ゴー 5的组合,此时一般建议先消灭掉还处放魔法的敌 人、以排除不必要的干扰、ドルア・ゴ ラ方面的话 则可以在远处狙击。在迷宫的第三层 为了开门的 钥匙须要在各个传送点之间不停地迂回 战斗相当 繁琐。几经周折来到关底的BOSSディー・ロレイ处 后 玩家会发现这场战斗还会持续很久。BOSS的主 要攻击是发射针刺攻击和自爆兵。当它位于船的两 则之外时只能使用枪械才可以够着 而惟一给予其 近身攻击的机会是当BOSS处于飞行状态时,有时会 在船的两侧停留少许。若是如此。踩住船上相应位 置的踏板就可以使船向其移动、当与BOSS靠近时全 力攻击 若没有打死就要等待下一次的机会。

均熟的運賃賃

さぎラ (土)ってルナディビデ (土)

本关的流程较快,一共只有两层。这次的迷宫里面陷阱也几乎是布满了地面 如果万 不小心在ヴァンダ・メラ面前踩到这些困住玩家的陷阱 那么基本上就是死路一条。在迷宫的第二层里 有著一种不断向地面挤压的新型陷阱 一日命中它会强制除玩家最大HP值的一半。当然 想要被它击中也不是件容易的事 只要看好时机就从底下穿过去。最后的BOSS是一只四角龙 它的行动速度很快 具体攻略法可直接参考 草原の安配者。

这一关的敌人极具难度,对付ローグス・ウィコ尽量用枪攻击 近接型玩家只能绕图绕到它的背后稍稍偷袭一下,并可以根据它们有没有说台词来判断是否会遭到攻击。还要注意它们还会使用中等范围的跟踪型魔法 释放时台词会改变。ローグス・マード・グルーデ的主要设备、一般影响不到玩家。ビード・グルーデ的主要攻击是导弹 当导弹在爆炸时在周围形成短暂的火焰效果极为讨厌 本关依然存在着 些可以破坏的墙。80SSマガス・マッガーナ与之前的 沙尘的机动战士" 部分攻略。



故事模式下最初的关卡、迷宫与敌人都非常简单。在有些地方有一些无法打开的门是需要将其他地方的箱子打破之后会出来敌兵、将其全灭后才会出来钥匙。一路直达关底后的BOSS是SEED・ヴィタス、它的主要攻击为跟踪型的触手与近程旋转攻击。前者只要看见它把手伸入地下时就要积极回避。不然一定会被命中。后者发动前身体会剧烈弯曲,玩家可见机行事。





这一关的敌人总体实力属于中等级别。它们的魔法攻击几乎很少有机会看到。ディルナズン会使用前方跳跃攻击和烈气攻击。ジャスナガン皮糙肉用前方跳跃攻击和烈气攻击、ジャスナガン皮糙肉厚,近身攻击也会使玩家的攻击下降。其他的敌人只是路风顺的,只是路径横大了一点。每条盆造都要走很长的时间。到了第四层也就是BOSS处。难度会突然增大。キャリガイン的实力不容小视。主政击方面,照暗球三连放、前方挥剑攻击、近距离的火焰爆炸和前方突刺都是常用招数。前方突刺的速度快。威力大,一旦命中后果会非常严重。BOSS受到攻击没有硬直,并且在接近时很容易就会被它的火焰魔法给炸飞。可以说是相当强力的BOSS。



全游戏中最后的关卡 所有的敌人都为暗属性。デルジャパン与ガルディン算是大众型角色了。它们的攻击方式都属于突进类。玩家们自然非常熟悉。デルブ・スナミィ不会移动、主要以暗魔法为攻击手段。在群体出现时具有极大干扰。不过它在受到猛烈攻击后会出现后仰。一旦接近后就可

以利用这个特点将它们一直打下去。ガオゾラン的 攻击也于上面的类似,它的瞬间移动也会用得很积 极,不过多观察地图就会发现它们的移动路线,等 出现时可以继续追打。

最終BOSSダルク・ファキス的第一个形态类似 于炮台,招式也是繁华多样 手臂的震压攻击、无 敌防护罩、强制将玩家推至尽头的光球以及一次三 发的雷球攻击等等都是它的拿手好戏。与之交战时 可以先不用上前,而是呆在原地,用枪械将它的两 只手臂打掉,接下来将会轻松许多。在消灭了它的 第一形态之后它还会变身成第二形态,并且实力猛 增。第二形态下它有三种攻击状态。一是直接停在 场地内部,此时的它只会滑行攻击。等滑行过后还 会出现很长的停留时间,是攻击的好机会,二是身 体正立在场地外侧。这种状态下它的尾巴是主要攻 击手段,范围极广。另外若在此形态下切换成第一 攻击形态的话它会从上方突然坠落下来并给玩家带 来巨大伤害。第三攻击形态是身体倒立在场外,这 时的它可能会以全屏魔法攻击,预兆是身体会发出 绿色的光。在最后,也是它最厉害的招数是全屏的 陨石轰击,当玩家发现视角突然被拉很远的话那么 就说明陨石已经向这里飞来了,此时需要立即将HP 补满,但若是角色强度不够的话依然会被秒杀。



这一关除了更换了一个新敌人SEED・アーダイト和添加了一些联机用的机关以外其他其实和SEEDの胎动"基本是一样的、并且流程很短、只有区区的两层。SEED・アーダイト是游戏中的最后一种巨型敌兵。其各项能力都是顶尖的。它的攻击主要有直线型的冰魔法和跳跃后的履压攻击。被后者击中之后防御会立即下降。它全身无硬直,跑起来速度超群使得近接与射击都难以下手。在这里,具体的进攻方法玩家们也可以自己摸索。最后的BOSSダルク・ファキス将不会有原来的第一形态,而是进入传送点之后直接出现在它第二形态的魔法阵上、这在战斗上可以节省不少时间。



房戏的最高乐趣 果然还是联机。此起 "《MHP》系列"来,本

作的上手] 槛很低,而且无票设定更符合它 人的口味。不过相对的、存成中的可挑战要 素很少,所以还请想仔细体验存成乐趣的玩 家一万不更使平作學工具 这样汽惟一的乐 趣称会丧气燥。



是真的吗?

温然不排除遭巧能可整一之前。礼奈和差音 来探病、还带了一包装饰。写、写个获饼里。夹着针。 "针"什么样的针

"就是量常见的。" 头带着洞的雏绸用针。

对。对了《我放下电话》中向局房。当时得要供 乘出金时,因为过度恐慌所以没有注意到。那针可是 重要的证据明证可是。顺房已被母亲打扫得干干净 净之哪儿都找不到针的影子。没办法。只有等她图来 再说了

大石先生、针管时可能找不到。

"是吗。如果找到的话请务必收好。大石里得要 谁懂。不过,接下来我还有更重要的事要告诉他。

大石。关于去年失踪的警史 · 礼亲她似乎知道些什么。 我将今天放学器上生生的事金部告证 大石,包括礼亲所说的 "转校"

前原先生。这所谓的转被也弄是对你的更加也可能是一个责告。

我也怎么认为,私亲。一等常可是。大石曾经说 过。他对皇亲的事做过调查、那么从他那里也许能获。 得什么情报……我想知道,我想知道在礼亲的身上发 生过什么。想知道她不为人知的一面。这并不是因为 怀疑她,我只是……想知道真相而已。

大石. 关于礼奈·····

叮咚叮咚

循还没说完,了转声就从玄关那传了过来。这种 时候。会是谁"

宣禮叮喽

本學、非样我全個因抗的,因为还有重要的问题 没有。 不,我很快就全回来。清稍等片刻,此替, 将插首草下层类小跑来到了门口。不管是非一些便找 些借口让他回去吧。

大门的门链挂得好好的, 在不放下心理的状态下 我试着从缝隙处确认来者。看向门外的瞬间。非意从 心中升起——其实我早就有了觉悟, 虽然顾问还在安 献自己这种时间来的可能是母亲的朋友。而竟实却是 残酷的。

晚上好。宝一。

站在门外的是礼奈。礼亲平时绝不全在这种时间 出现。而且我刚刚正要像向大石打听她的事——希望 这一切都只是偶然。

你一个人? 有什么事。

畫一。能不能打开门说话?

确实。 馬着门禁和同学交谈有点不礼器。但現在

是李常时期。 抱默啊、礼亲、我家晚上一定要接 门链的、希望你别在意。

听了我随口制编的借口。礼亲露出了伤心的基 情。一是这样啊,那也没办法了。"虽然强颠欢到 但我还是看到了她眼睛深处的悲伤。但是无论多之。 那。我也不全因此放松管理。只要不出去之生命安全 就能够得到保障。

还没吃。因为今晚母亲不在家。

好像很好吧。 斯雷琳、耳是 · 礼事为什么会知道我没有吃晚饭。特 菲准备了这么多菜就表示,她确定我家里今晚没有人

悲寒再次从背后升起。 "不一本用了一晚饭再过一会就做好"。

哎?真的吗?

为什么要说谎?

我、我没一

为什么要说谎(

礼家的思想使致全身一震,接着,地又露出了是 作剧般的笑客。"让我来猜猜全一的晚饭吧。"

不管礼奈是通过什么追極知道今晚養家無效有人。 但晚饭是削削才准备的,应该猜不到吧。

是泡面吧。礼奈说。

猜对了。不过。对于一个不会常证的男妻子来 说,吃泡面的有能性非常大。会猜中这个也没什么奇 低人但真正让我吃惊的。是她接下来的话。"你喜欢 吗?猪骨生姜面。

为什么1。 物什么礼奈全知道我买了什么味道

为什么完全其不可思议局。是一、《礼宗的心情 好像很愉快。"你是在SEVEN ELEVEN细市买的吧。" 受精。



所以我间你为什么会知道! "因为一直粘在圭一的背后呀。" 什么意思? 那个"粘在背后"。 "就是说,礼奈一直在圭一的背后。

像那晚一样? 我和太石打电话,礼泰一声不吭地 站在我背后的那晚———

开门吧? 奎一

回报 水水 生水外 画表吧 礼隶

为什么要这么说呢?

回去回去回去回去。给我周妻

心中的火药类子被点焦,避难。 爱用写金身 力气能门撞击。扎来在亭头似乎受到了冲击。身体外 去了平衡。现在不能意思,关不能收集。两乎撞至几 把一旦气料证关。 ——是没有成功。礼奈他手里 像食虫植物的触手般,被卡在门缝间。

一個表。因素。 三指、表維練用力技者 若不把门打齐点、她是列 技術出手指的。心里虽然知道这一点,但身体都不明 使唤。

再怎么道歉。你做过的事也不会改变——为《行 么都不会改变。

"因去回去。」 主持通红。 有类的动作等并未回此停止。

"对不起、对不起。对不起。对不起。对不起。对不起。 礼豪痛苦而推曲的道歉声、就像是坏掉的录音带 想。不断重复。最后。礼豪顺着我的某个动作、成功 将手指抽出。

门被大力关上,从是画能听到礼事默倒在地上的

"对不起,对不起,对不起。主一,对不是"求你

打开门吧。花奈華在大门上。不新重复着道歉。——贾 教,卿当存没听见量。——步步走向自己的房间。

回到房间后。拿起电话继续刚才的话题。

大石先生。请将你所知的礼奈的一切,告诉我。 对你再言罪些事可能比较无聊哦。

电话事头沉默了是久。过了一会终于有了国历 爱制自了

本族是看到了我的决心。大石决定符:沒得告诉 表 之前 近处响起了雷声 大兩領湾南下 这是场 李常突線的。激烈的大阪、在风从宫户的缝隙中钻了 进来,领着官帘刷朝起舞。

怎么了?

还记得之前——

在被下的转旁的路灯。一个人形站在茅里。在 这便盘大两之中,没有排字。挥身上下都被淋漓。她看 着家子,果果地站在郑里,站在郑里,盯着我的房间。

喂喂,蒴原先生你在听吗?

对不起。"

地的唯一张士士、从口亚上来判断。排座该是 对不起。 地在向推道歉: 构表: 为什么!

喂喂。前原先生? "

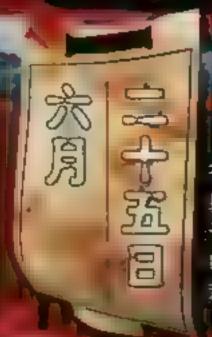
表这大两中。礼家仍旧不断地道歉。回过神后, 发迅速挥动右手,将官帘拉起来。

对不能。对不能。对不能。对不能。对不能。

可靠(住口住口) 为什么我要原谅你们? 我还希 维被原谅呢! 我到底做了什么不可原谅的事?

如果我不可原谅。那我也不会原谅你们。不可原谅。不可原谅。不可原谅。 不可原谅。不可原谅。

"前原先生? 请回答我!! "



和昨天一样,拒绝了所有人的邀请。我一个人走在 归途中。这种战战兢兢的日子何时才能结束?想到今后 的日子,我变得迷茫起来。好 热、今天的阳光、异常强烈。

蜂接達不斷地喝料。似乎想向表传达什么。

表態,蝉鳴声消失了。就像在長惧者什么,乖乖 開上了嘴。没错,有个气息接近了。脚步声小到不能 真小——又是跟踪吗?胡桐也要有个限度。

承道还会是礼奈?如果是前话这次我可不会轻易原谅

(120

地。但如果不是礼奈一道之。免看看情况再说。

脚步声慢慢接近。看了口口水、用裤子擦了擦流。 汗的手,我繼紧球棒。到底是谁?我从树后探出头。 观察那个眯踪者。果然不出我所料,向这里走来的证 是礼奈。

一瞬间我因来者不是陌生人画安心。但接下来安心感又立刻消失了。礼歌的样子和以往有些不同,等 收職就像是失去了光明的死者。可是嘴唇却裂成一个 抓形。没错,就像是在冷笑着。然后,她的右手上。 拿着一把柴刀。

****。你在玩捉迷藏吗?

心脏剧烈地跳动。萨瑟几乎就要停止。

《你打算吓礼来焉》。金一次不可以。与其让楚雄

載接近,不如在更高被远的地方观 身。

再一次選紧球棒、要下定了决心。从树后走了出来。看見我,礼意 发出了青怪的笑声。 哈哈哈哈 哈哈·她找到了。找到走一一里都 她看似在美一怪那眼神与传达出到 我躲起来的不快。

找我有什么事」。我故意特声音提高成张声势。但礼来却没因此 斯萨性。反倒用一种懒洋洋的语气 开了四、人家和主一一样。只是圆 东而已用。

那为什么要带柴刀」

奎一不也带着米棒吗?

"我,我只是要练习挥伸。"

那扎来也只是要全拿它去寻宝啊,我在宝山等 发现了好东西。若不用这个可是没法挖出来的哦。 礼来轻松地为自己拿凶器这件事找到了正当理点。不 对头、礼来今天的笑客非常怪异。

等等教際、孟一一一期時時時時時時,扎豪一 边笑者。一边朝我逼近。为了不被礼录追到。每当她 推近到一定程度。我便问悉小跑,如此反复。

|別願过来|

怎么可以呢? 礼豪的家也是这个方向。 時時 哈哈哈哈。 是这样吗? 那我今天走别的路。那样总 可以了吧。

看到我走走不认识的小路。礼宗大笑着里了过来。为什么?你的家不是这个方向吧?。为什么还要跟过来自

「不要再跟着我了!

不行啊。坐一不是有事要和我高量問題

"說有」

通人。

"真的没有!

你说说: 《礼奈的明声回荡在空气中》无触受惊的鸟儿展耀飞起。我加快速度向前跑。但无论怎么 随都摆脱不了礼奈。为什么?我朝明是用跑解。礼奈 明明是用走的。为什么就是拉不开距离?

"我知道我知道,金一在害怕对不对?

没有! 我一点都不害怕。"

骗人,哈哈哈哈哈。"

呼吸开始不规律。脚也渐渐失去力气,可礼奈斯 气息却一点也不乱。

走一 这次我一定要好好和你商量 不会证何和第三一样。 斯到斯史的名字 我转过身去 □ 礼奈等仍在逼近 根本不给我叫点的机会

"情史她啊,也曾经烦恼过度,可是礼亲海。" 没有和他商量。直到他转学。

这是哪里。不知不**业**一经跑到了完全陌生的地方。周围根本没有其他人的气息。

所以礼家发誓了。 斯再遇到像 晉史一样痛苦的人。 定要帮助他。 即 为礼录已经不想着到别人转学了 開 哈哈哈哈哈哈哈。

可思,我绝对不会和悟史走上福 同的難。可是: 身体已经跑不动了。我 从命能地听着身后慢慢逼近的脚步 声。给抓到就完了: 我对自己说,虽 然不知道会如何转结,总之给抓到的 话一切就完了。

膝盖失去了力气。我当场跌在地 推满来张地要站起来时。礼录已 着在了我的面前。"金一。你在怕什么 唉?怕什么呢?啊哈哈哈哈哈

"告诉我"信史他到底怎么样

礼豪举着柴刀。严肃地开了口。"转校了

"利开玩笑了!! 不要再说什么转枝, 告诉我吧, 犯 人到底是谁? 这一些串杀人事件的真凶到底是谁!!

"生一你误会了。"

議会?

"犯人根本不是人类,这一切都是**得社神大人决** 定的。

· 开什么玩道。 有.亲你会相信这种迷信问。

礼录的原神瞬间变得更加冰冷。不是信不信的问题,都社神确实存在。

御社神大人,又是御社神大人。

不过, 畫一不用担心境, 礼豪会带着你的。"说着礼豪举起禁刀。向我迈进一步。"把烦恼说出来吧。礼豪会帮助你的晚, 啊哈哈哈哈哈。接着又迈进一步。

不能让那笑声停下。那笑声一停我就会被 这样舞的一瞬间。身体最先做出了反应。我以自己 都无法相信的速度。突然放了起来。双手全力特礼 奈推开。

推推的礼奈如同轻問題的羽毛一般 子準例 本地大師をおくせて呼吸する。 とはまた会とは、 とは、 を対する。 をがものる。 をがする。 をがなる。 をがな。 をがなる。 をがなる。 をがな。



Che tally

順熟的天花板。被予約气味也等常熟着 型是。我的房间?

康识清醒周 2.开美国想刚刚发生的事。

作还好明,我已是常医生红了电影 医生积性 就会来了。那群男子会是礼意的两伙叫,很有可能 但如果她真打算对意思。 那么我是何后不是个等 机会同。可是 "是不是是有你想 还一直照顾我们 己,他就是说,凡是但当并不打算承我——想到这 我们心渐渐变顺

"礼表,你找到**卖时有看到其他人吗?**

"淮南师。

不要維維何下達 每当礼宗做出知此来新地面 高,似乎都在暗示着传表 如果维维迪克。也许维美 全变成那个"外来和礼服一样的人"

必須聚錄太石。高須把今天发生的事業訴憶。 編教打算高子被實明。礼泰等仲出于来無止 20000 教只是金鐵開所啊。

"铜~~~对!对不超。" 她季季堆铺上了嘴。

从房间出来后。我与上向放有电话的客厅造业。 在经过大门的一瞬间。 1 钟突然晚了起来。大概是礼 赛利的蓝生吧。不过若有第三个人在也好。这样我就 不必陷入和礼来独处的恐惧之中。

数秒后。我后悔自己完然毫无或心地打开了(i)。 "触、触音》你怎么会在这(v)

"礼来打电话说你何下了。"所以本小姐专程来看你 在一不是说打电话给医生了吗?为什么来的会是错误。

接着, 整查拉着美国到了房间。一边中模本没有 给大石打电话的机会。即到房间后。我被她们推进了 被窝, 整备由于是第一次来我的房间。好奇地四处张 里。后来我们又聊了很多。得是一些非常早见的话 里。但这正是我所希望的。聊着聊着、整音冷不丁地

看出一句奇怪的话。

"扎泰" 你给监管打电话

哪,和魅音说完电话后 我就去联络监督了。

监督? 突然跑出来的词让 我有不好的预感、你们在说什么? 监督是谁啊?

東拼命在陰海中搜索; 关于蒙古这个词。最类状 美的也只有一个一一水库工程的监督。但是这色术等 是了一些智不是死了吗?怎么可能通电话。

你们在说什么表听不信。那个监督和我有什么 关事

事者責任的美声 推摩和不愉快的心情源了了。 注 他们在说什么 自己根本无法理解。 "啊哈哈哈哈哈

· 一讨厌的笑声:突然中新了。

能信求之前我们把那件事解决可 原正正差着突击。可整音眼中的笑意却不知何时消失 上次是不是给你有置作出了吗。 鎮果 使没有触 搜禁寒啊。

作业作等个事件数据,当时看到针的类将数据全部扩

有完成作业的孩子要接受惩罚账》小章 中哈哈哈哈哈哈哈

一一这两个家伙到底是谁?这两个首似礼妻和魅 音的完實是谁?

李炯何事。礼宗已起来到了我的背后。当宗注意 到时,已被她从后方架住了。

雅。 你在做什么问

不要难。这是思問善我。虽然自己现在使不出 多大力气。但礼意的难事异常可怕。使我动弹不能。 无论想坐挣扎。礼意都毫无反应。这已经超出开玩笑 的范围了。这不寻常的力量、绝对不可能是礼意所拥 有的。但是现在荣着自己的小脖子。不是礼意的还会 是谁能识

小金、你就别报前。 整音从口袋里掏出了一件事好的物品。从视觉上我能理解那是什么,但从常 似上每无法理解整音为什么会拿出这种东西。

那是"他你什么。"那是一个小型针筒。就是医院 的医生用来给患者打针的。注射器。

> 光·泰更加用力地架住凳。然后,耳 边传来了大笑声。那奇怪的笑声,绝对 不是要所认识的礼奈发出的。

无法抵抗。我只有戰時時地看着 手拿注射器的魁音慢慢逼近自己。

没事的,没事的。一点也不痛

TARED MANAGEM V



小生你别装傻了。你明白的。" 我什么也不明白!

膜"""噢" 嚷? 富竹、黑富竹一样"咖啡" 罪和这个注 射器有什么关系?

聯音已经来到了我的画前。小主你期明察觉到 了不是吗?

高竹。和宫竹一样。和宫竹一样精神描篇。用自己的手。如果被自己的喉咙。一克士。这种奇怪的药物是存在的,如今正在魅音的手上,她接下来会特让些药物打入我的体内。

你就死心了吧。主一。

头都就像遭到电击。仿佛整个世界都停电了。有 能在后面用力敲了我的头部。身体失去了平衡感。视 线渐渐开始模糊*******

作文成了地狱修罗场。 都变成了地狱修罗场。

建一定这里跨了多久。几分钟》几十分钟。 在一室内的空气从所才的狂亂。化为了家色的寂静。 礼奈不再用为荣誉我,整音也不再为表注射。房间里 除了我的气息,再无他人。

唯時時,果然。剛才那恐怖的一切都是幻觉。礼 兼和魅音,不可能对我做那么可怕的事。但是,眼泪 为什么会留下来,为什么么为什么会如此悲情——不 知道,不知道。

 在墙面上的鲜红物体。无疑是从整音体内描出来的 礼事。礼泰正倒在我的辩边。和魅音一样,浑身 是血。

一时间无法理解。这里究竟发生了什么。难道并不有人来教我了。用金属球棒。此时,我发现了右手基外沉重。低头一看,悟史的球棒不知何时被我握在一样。 取棒上沾满鲜鱼。但明显这就是打死两人的这里是在一个。 取棒上沾满鲜鱼。但明显这就是打死两人的这里

表 "是我做的" 等是来说 "赚了我以分别 无他人

是養養的 已做的吗?

是我杀的。是我杀的。是我亲的。是我亲手将礼豪和魅奋。

推摩兼像坏了一般,啤酒水不受控制地震了下来。 ★什么要这么做?为什么要差徵生我究竟做了什么 么不可意谅的事……

大、大石。

对了。要将这一切告诉大石。

可是《正当教養转身的夢一時间,发现背后竟然 有人的气息。

年。怎么可能,礼奈和整音都安安静静地侧在地 上。 等么现在在表身后的测度是 ""

不是不無从自己的嘴里赶出这几个事。那是進

可是,不唇却不受控制"毒"——社。 一神大人。

昭和五十八年六月。

等方件是嫌疑死先将龙宫礼泰和园崎越音两位女 同学的到自己家?。然后用金属球棒将她们跟打滚死。

事后,嫌疑犯逃高作案现场,巡逻管察在附近的 一个电话事内发现了他。可令人而思不得其解的是。 普方发现他时电话事内鲜血四滩,前原金辛本人则侧 在血泊之中。二十四小时后,经抢数无效死亡

据號戶的结果,據獎犯前原金一是西泰字振藏了 自己的喉咙。出血过多而亡。不过,经检查他并没有 使用过任何药物。

之后。曹方从嫌疑犯前房间内提出了李承便签 纸。上面记载着如下内容。

有人正念因李克我的社中。其字可方的相似。 或定金条件。不过或值够模额一件字: 那起是所有的

物性神文人的作业有关。总言无由和国内部等很可能与 集中地位字件有是。社会似于还有简张。

·我不知道为什么会变成这样是不过多是好信款人状 例的时候。我已经不在这个世上了吧。

学型基础了这种部,他带得水中什的真实。在的形 型:他此两巴。

洁梅杂字&3DM、SMV

www.plumbook.cn





क्र

索

惊

핚

슈

中

ŵ

中

str.

故

命

*

4

炸

蛇

常

常

坎

青

女

☆

क्र

r

育

蛤

会

핰

京

Keys Factory推出女性专用NDS周边

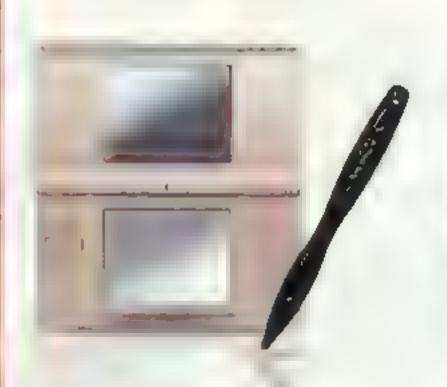
专门生产游戏机周边的 Keys Factory 近日推出了一套女性专用 NDS 周边,当中包括卡带收纳盒、NDSL保护壳、特制触控笔等等。这套周边的花纹以"爱心"和"蔷薇"为主,华丽的外观充满了时尚感,是专门为女性玩家打造的商品。



■如果不说 相信大家都会认为这是一度粉饼吧? 其实这是NDS专用的屏幕 清洁套装、







■NDSL保护壳 爱心和蔷薇 的组合证人感觉十分高贵。

■有着精美蔷薇图案的特制触控笔 相信手感一定很不错。







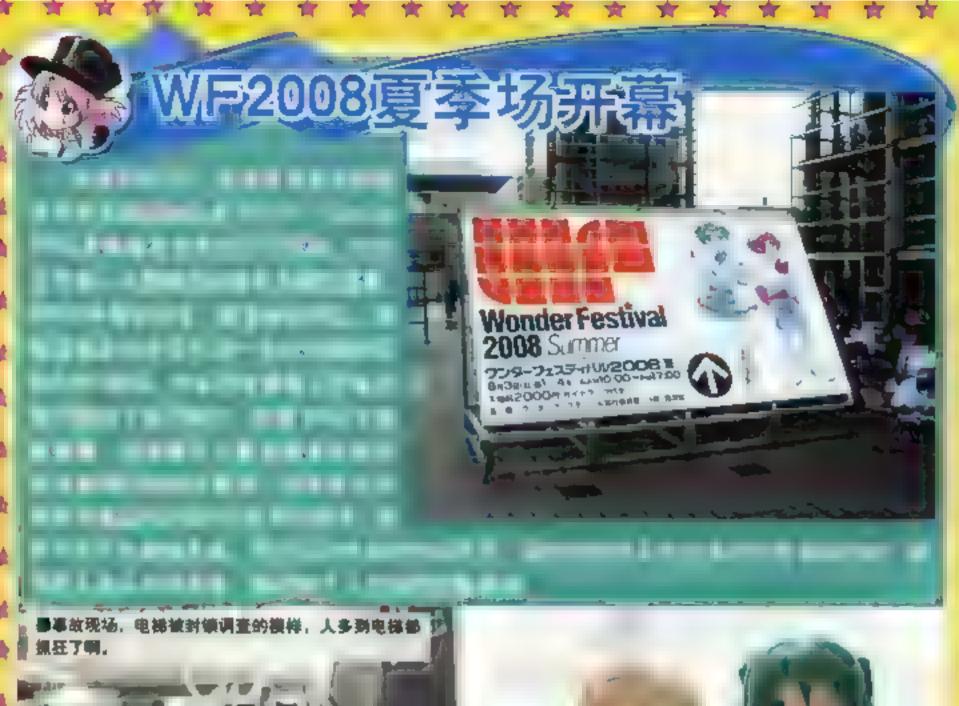
■屏幕保护膜、整套周边中唯有这 个我着不出有什么特别之处······

■可愛的主机收纳包、穿着哥特装的小姑娘拿着

它 定非常可爱。

雖且点评,洋高原學又是拿

这个去发思维赶营合态?





■国际居会场外等集开幕的列队景象,当天的最高温度可是32.7度啊。



mPS2蒸蒸效《Fate / unlimited podee》 的特別景建版SOX,附近Saber学办。这 个是可动的。







並

\$27g







谁说女生就不可以精通游戏?本人就是这样一类冥王星人。在大学选了动画专业,本以为志趣相没的性别为女的伙伴会很多,结果职上竟找不到一个。对我们这样的女玩家。身边不少人认为是:喜欢玩游戏、脑残、不爱打扮没女生味的怪人。虽然很不爽,但对于怪人这一说不我无法反驳,因为自己经常会半路自言自语。《或者是突然在大庭广众下发出夸怪声音。(相信我,经常的事情)

李 其实我当年也干过这些事 今 与年 ↑ 那节几天办公室里完成 出现的怪笑声是什么"

進说女生就不可以精通游戏?本人就是这本人不追星,总觉得是很麻烦的事情。(声样一类冥主星人。)在大学选了动画专业,本以为优不算追星?)因为没钱去捧场,也就谈不上追志趣相投的性别为女的伙伴会很多,结果班上竟了(大借口。

曾经那么一次。班长和我发牢骚。她沉迷游 戏的男友接个电话半天没声音,原来在打游戏。

她因此恨透了游戏。她奇怪为什么我就能这么坦然处之?更反就能这么坦然处之?更反问我。如果你有喜欢的人会怎么样。我不假思索她回答:"一起在地下室玩游戏,

然后等着外面的世界落灰。"

要さ 人人暴走

每次看见同学结队上街

COS算是孤独的我在学校和同学之间难得 的共同语言了。说到COS自己最喜欢的角色,当 鹰萌萌的女仆姐姐. 最好有猫咪耳朵的那种, 喵 吗。本人天生被人奴役,一COS就会"人格分 数"。就好似一个一起玩网络游戏的同学说的。 "一沾上游戏,就不再是你了。请问你是那个在 宿舍高空作业的猛女(我经常为了贴个动态圈报 随便址址

最近在有PS2的基础上买到了梦寐以求 的NDSL,不仅游戏多,玩起来也很有意思 (绝对不是做广告)。为此还结识了一些游戏 7 联盟的好人们,当然都是雄性……在游戏玩 家的大家庭中才真正体会到了有"同伴"的快 .乐、大呼万岁 ,就差泪流满面。希望大家能 以平常心看待我们这些有点怪怪的. 但是很有趣的女玩家们。

▶曹蛙超爱 的《太鼓达 人"系列"



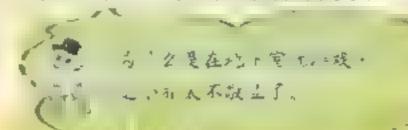
爬上爬下,要的不要的东西堆满桌子)还是那个 表面海纯外冷内热的萌女?"不过COS本身就是 对吾们汉种容易幻想生物的精神满足。自己之所 以喜欢女仆的另一个原因可能还是自己平时很无 女人味的缘故吧?(请参照第一般)



上面可能没几本书。我的举动让周围的女同学感 到十分好笑,索性自己再也不上街了。现在有了 网络。买COS服、动漫书、游戏光碟变得非常容 易,所以平时也只好一个人蹲在宿舍里了。

班级群里经常被我贴满了游戏宣传图片, 不过一般都是立马被制下去,或者遭到鄙视。 惡 次讨论活题,不是我接不上话,就是她们听不懂 我的异次元语言。开个模型社,会有人问:"你 们是哪个做模具的班?"学校举办(真·三国无

双)COS时,扮小乔的学姐问我。"这个小乔有什 么招牌动作吗?"我立马模仿游戏中的动作再配 合声音哗啦啦了一次。她立马脸阴下来(/说: "太嗲了,能正常点的吗?"我没兴趣理了一这一 蚕动作可是对这个角色完美诠释硅(沿奔)最后 (頁·三国无双)COS变成单纯的服装秀了。OTL





第15元前

Million Are

模拟器。MAME4ALL

斯斯凯种。PSP *

以往的老街机游戏里,制作者为了催促玩多投币之后赶紧玩完赶紧走人,一般都会想办法让玩家玩得更快。比较没技术含量的方法一般是定一个时间限制。时间一到就GAM OVER,让人不得不快,而有技术含量的做法之一就是摄出一个"时间LOSS",玩家要是磨蹭太久,就会出现一个怎么都打不赢,打赢了也没好处的BOSS,这比"到时间就推掉"货让玩家害怕。

各种游戏的"时间LOSS"里让我们象最深的要数(雪山兄弟)里的南瓜头。玩这游戏时经常剩下一个敌人满屏幕跑半天也追不上,偏偏这时候一个南瓜头从天而降。它的本体还可以被打跑,最来终的时它会隔三盆五地吐出个完全无敌的青色

脚灵,这东西要是有上三四个可就其不好办了。 游戏的关卡设计不错,同时考验玩家的动手端力 和思考能力,算是很好地把解谜游戏和动作游戏 融合在了一起。



▼被幽灵 图住了! 怎么才能 逃出去?

模拟器: MVSPSP/NEOD\$ ==== 适用机种: P\$P/ND\$



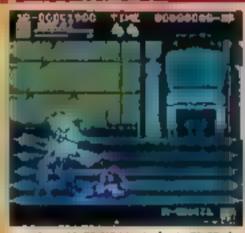
▲能让人掉血的舞 还真不简单啊。

幽灵不仅能当敌人,也能当武器。(世界英雄?)里的主著 角色Mudman就認為機及反击。他的重率重測就是从那猥琐商 具置伊出醫灵的主選来打。飞行道真也是扔一个蓝色幽灵出 去。不过要免最接受的不数他的投技。让一群圈是围住敌人 后,自己带头在旁边扭来扭去的跳舞,估计敌人操血也掠得很 无语。这歌音戏争的角色大多是以历史上的英雄。传奇人物为 原型,不是这位主著工人怎么也找不出他的来源。

和其他两人两条中刀的格斗荔及不同,(世界英雄?)的

大特色是它的"死亡竞赛"模式,其中显象积对手共用一个匹槽。临时掉敌人的体力就 等于你加血,以此游戏的紧急感大增。格国村场起里还会有地雷。电网等无差别攻击。 的机关,死术在陷入对手的危险。《不要自己电经验》

M: Snou0xTYL/SNEmaiDS | 近用机种。PSP/NDS



年代主角必备的了。

五元2) 9年,有一个压藏控制体联合因的合程国 傻。这个国家里所有的人都被一台赶级重脑"控制体"推 制、不以触激性引性够、一些不会被控制的人出现了。 为了君已这些被称为"幽灵"的人犯罪。政府设订了特殊 警察机构"数灵鼎"。

(皇國)不侵西屬被事此同期的不力游戏深樂了書 多。游戏的系统生是丰富。利用他与南部鲜红的动作游 一戏多句,主读被任实于健康与决方向就能健康各种协杀 ▲这口旋风脚的功夫也是那个 技 而在生命是个时还能稍压疑禁。游戏中的一句伯萨 各户都有自己的生活表,每人还都有一些独特的特性。

像是猫女的"表投,机器人的"取铁器。要要双钉的走过解发走双人合体技,在SLO的 游戏里也尊是很华丽的了。另外提一下一条作义游戏的是winkey Sift. 《机战》版们 是不是有专心的了?

原統种。SFC |模拟器: SambiTYL/SNEmiDS | 适用模种: PSP/ND6



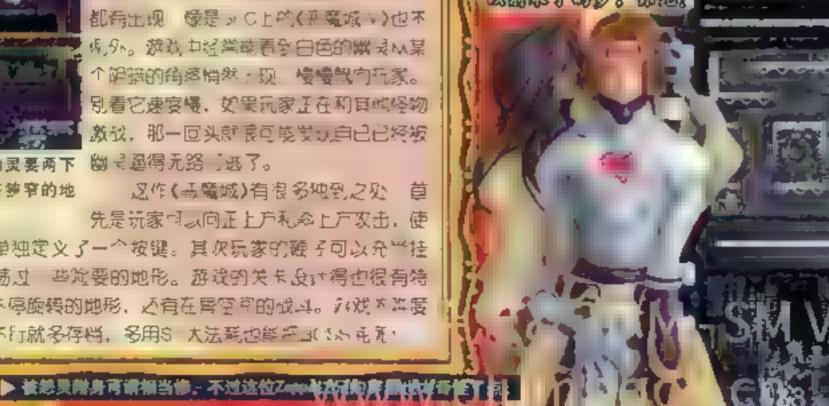
形中很缠人。

是起各种状态电影,和(多度城)肯 定是一个子的子。幽灵作为敌人几乎条作 都海出现 像是って上的(在魔域で)也不 例,例。遊戏中經常能看到自傳的職場从某 个明報的商落網舉一项一隻變戰向元素。 别看它速度慢,如最远家正在利其他经物 激战。那一回头就慢回能发现自己已经被 ▲游戏里的幽灵要两下 幽灵 显得无路 [逃了。

才能干掉。在狭窄的地 这作(马魔城)有很多地到之处 首 先是玩家可以向正上户利和上户农出、使

用副武器被单独定义了一个按键。其次玩家的硬子可以充置挂 钩, 让玩家荡过一些觉要的地形。游戏的关系设计得也很有特 色,不仅有不停旋转的地形,还有在唇空间的战斗。在戏》许贵 不低,实在不行就多存档。多用S 大法笔也能在30155 电影·

四四日水用田。 心思。 COOLABOAR BOLE 点是不少。可母思您是由了 == **伯奇都成果四女年的似身。——** 可的现在是由了是小战争的 经分。对的此类则是为了用 was too.





在文字AVG领域。Chung tt公司的音响小说系列享有崇高的声誉,从1992年推出《南切草》以来、Chung cft推出了为数不多。但质量上乘的音响小说 其中虽然也有《恐怖惊难夜》》这种领受争议的作品。不过在同类作品中依然任列一点。要怪只能怪身为名 1 之后的压力实在太大了

在琼柱不超过 0部的音响小说里,以飞怖、悬疑为题材的占据大半,如果不算林林总总的 复刻版 移植版、惟一壮大成系》的只有《恐怖怜魂夜》了



相信这是由那_{本日本神话中的两种。}

聚的风带来的病意。除了感冒外。古人们还 认为那恶的风会指致人何灾难。风神是不祥 的罪神。它乘风而来。将给人们各种不幸 因此,便多民间地方会把镰刀安置在高处。 将见朝向彻风的方向,把借此伤及风神使之 ,但他,以保自己不安。据说狂风大作的天皇 后,即可止还能看到鲜红的血迹。那是异虚 的风神在路过时被割伤的痕迹。





據職現象原本是指明明没有做任何事情。 皮肤上却突然出现像是被镰刀割过一样的伤口。 古时候认为这是一种肉眼无法看见的一贯 職样就的妖怪所为。不过现代科学证实这其 非是干燥的皮肤受到冲击而开裂的正常生理现象。 也有人认为这是空气里偶然形成的真空所 野致的伤口。但此一真空说。还未得到科学的 支持。

在游戏里。黄鸝这种招致不祥的魔物并没有直接爱坏。但是主义公的梦境中却对其有着 生动的描述。原便指上一句,由于翻译必不可 个世界存在原文的表现。所以这是其序曾自谓

www.plumbook.cn

概奏

找做了一个恶梦

风度交加的夜晚。 字卷黄衣的真理或在表 面前。

真理 我的呼喚声很快消失在激烈的风雨中。

我走近过去 無住地的手

这只手工要查着一度茶色的软毛。 我急忙 甩翻。 把却反被牢牢地抓住

理怕的力量。到方尖锐的崇甲唆进我的手 首。鲜血渗将出来。

这……不是真理

对方将两衣帽除下。一股野生动物特有的异类升腾面出。 撒着清文它的脸。 專是 以實益者得色长毛的巨大黄鹂。 它两脚站立 "" "谁说肿胀的血红豆腐里每息者可怜的杀

▲這是《基圖百鬼夜行》中無效強风的 議論,就媒旋状的外形而自可以说是被 《**派体体观表**2》完全**需要了**。

选律是尖锐的 建填碎片。全 人實息的口具 工程来

扫中的牙

· 神 神 共 共 神 正 神 大 神 大 的 黄 始 神 大 的 黄 始 神 无 他 刀 進 起

表。我还沒有這位且多素被它理点。它 此我似着模识的奸禁。这个疯狂的唯思动物 内津淮京自射出短燈生舞的事後关注。

asia ania

兼完的天灵量 喷泉般的红色暖液把周围 承红 薄黄酶发出无尽的狂美 玛莲在常野之



作为《恐怖惊魂夜2》主线的《童谣篇》 讲述的是一个以复仇为目的的连续杀人案。初 代理下的伏笔在该线中被运用。童谣中的5段

古老歌词概述了从第一起杀人案起一直到大结局的所有重要事件。并且难得的是毫无生硬感觉改败重调在主线外的其他刷本里也有需要少数被赋予了完全不同的含义。除了代指的事件不同外。刷本作者还巧妙地利用日语中的谐音。完全颠覆歌词的字画意思。这些表现于法都让这首重强成为本作的。

及女性的性医师,将我们将我们地是哦! 特赞同 "那里遇啊" 风之种坏类的判断了我的 喉咙,让我无法辩论——供求师这样是吸着!

表京村的女师的林 苏安娜尼英州地名 哦 孤独的 尽要什么 风之神怀黄龄的断定 我的事的 化磁不能散步 女郎的林边科及 吸着

集实面电比较 据有特殊方向地类域 集 集团 经水平均 现之种种类杂型状态基本 处 证实系统特殊 的现实等关础者

集出对的村里的 今天何今东何地要唯 年 永远传 今天名台湾 及之种怀贵龄之惟 推地这些" 今天 歌 如今于 村民们这

与《恶火起草》不同。 夜》系列气是真正以"吓人"为目的的场面 并不多。游戏更多是让玩家体验或离音。 或搞笑的精彩刷情。在《恐怖惊魂夜2》的 11个剧本中,真正可怕的只有《阴阳篇》 与《惨杀篇》两个《故事的主线《童谣篇》 更像是一个《金田一》式的侦探剧。而其他 部分如趨能力。『心理倒错』解謎探险等主題 的刷本让本作内容显得极为充实。但遗憾的 是『由于担任初代《恐怖惊魂夜》刷本的我 孙子武丸在《2》中只写了两个篇幅较短的 支线刷本 《这也导致《2》在故事性方面不 如初代经得起推敲。就一家之言而论』 真正 达到初代高度的只有《底虫村篇》和《妄想 篇》两个剧本。不过一个怀古厨在此保证。 掌机上的文字类AVG,系统不算太CU向(这 異指代《街》》 剧本又很经得起推敲

THE SMALL SM



上辑栏目中,字轩与米格两人纷纷中了"山寨卡"的招、于是一同奔赴电玩市场。今天他们又会有怎样的收获?还是让我们跟着镜头一起往下看吧!我是画外音软饼干,感谢您敢看本辑"米饼教室"栏目

如何辨别翻新机?

米稿: 刚才好作有听到拼干的声音、难道是我的 错觉?

字轩 (><) 水大, 就似我也听到有人说什么画外者, 仍怕是夏天这太阳太孝, 把你我二人晒得中暑了吧!

*福.(. !) 坚持,再有一步我们就能对入降降 凉风吹的卖场啦

字轩: (j.) 明明是你咬下车害我们下错站。白走这两站路的

举辖,我是怕你这小宅男长久不锻炼肌肉萎缩。好了,上楼左转第一家,还是多智口气跟JS理论去吧 我们先来统一一下口径,就说两块山寨卡都是在这 里买的

字轩: (\0/) 米格让我说是在你这里买的! 米格: (-_-||) 给个面子吧,老板

老板看在米格是熟客的份上,只当帮朋友,为两人换了两块卡,当然,这是建立在米格付出50元手续费的基础上换来的胜利。正当米格满脸沮丧地拖着宇轩想要出店的时候,宇轩却站在原地一动不动。我是画外套软饼干,感谢您收听画外音栏目

*格 字轩、你不会是在专心致志地听某人的画外 音栏目吧?

字轩: (\$ \$) 好便宣析!

米格: 什么好便宜?

字轩: 800 块的 NDSL 全新机,颜色还是粉红的、这

就去给女友买一台当礼物!

米档:冷静有字轩,类记住便宜没好货,这里面一



定有锚弧、何况退给长朋友,要是出了问题多没面于啊!老板、你这的NDSL怎么类这么便宜?小心我告价产品领钥哦!

老板 、) 小米。这些机器可是有特殊渠道才 并到的。

* 不会是…

老板: (XD) 果然是小米, 眼睛还真实, 正如你所想, 半档: 早期听神游的朋友枪怒最近有不少这玩意流入市场, 快拿一台来给俺看看吧!

字轩: 怎么打起错语来了,来大,这NOSL 究竟怎么了? 我怎么没看出来有什么问题?

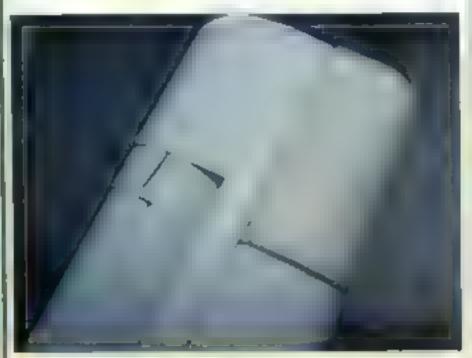
来格 综什么时候是过PSP、NDSL出厂品屏幕上有贴一层保护膜的啊。

字轩: 经你这么一说,确实没有见过。

米格 所以说这些可不是普通的水货,而是翻新机! 随着NDSL年龄的增长、自然有不少屏幕、核健有问 题的NDSL被 B 廉价收购,而这些机器到了 JS 的手里 就论为翻断的素材, 经过一番拼凑和加工。再套上 一个组装外壳, 三四百元收回来的机器就能卖上八 九百元!

字轩:经你这么一说。这台NDSL的外壳模起来手感确实和我那台NDSL不大一样,而且屏幕上这保护膜也点出了气。

不上原装机器啦! 首先顶都无滑面的手感就差了很多,摸上去倒有点像细磨砂面。而且缺少光泽。而 打开后里面各处的倒角都很硬,摸它的被消会有些 硌手,里面的两个面手感也非常粗糙。



▲酬新机外壳,按量用料很差。

字轩: 难怪水大看了看就说是翩新机呢,原来有这 么多不一样的地方啊。

★鴇: 你再来提提按電子感、尤其是这十字號。十字號可是老任的专利产品、原装品子感非常柔软舒服、你再摸摸这台机器的按键、不但手感硬、按键弹性差、而且连接键的使用都相当烙手。玩动作将皮肯定会磨破手的

字轩: 唱, 让我想到小时候玩的调声FC, 打一关《艺者神龟》下来, 右手上就是一个大水池, 打两关下来, 左手再添一个水泡



▲ 阿斯斯士 ■ 接上班 : 曹 明 多 概 .

米格: 再数你一个简单的办法判别翻断机 用鼻子闻。

字轩: 机器真假还能用鼻子闭出来? 这我还真是第一次听说呢。



▲螺丝也必须进行检查,翻新机在这些地方往往都有破绽。

米格: 当然可以、组装外壳采用的塑料都不是什么 好材料。因此往往都会有刺激性的味道、只要稍做 闭一下就能知道。

字轩: 这个办法例是不错。不过话说翻新机除了外 念, 或看也没什么不好的地方啊

举禧 这你可能大错特错啦! 翻断机最让人头痛的就是奔命。由于它的许多那件都是由旧机器疾拼 西海来的。用两天指不定哪块就会出问题啦! 像 NDSL 最常出现的LR被损坏、屏幕变色、触摸屏不准, 在翻断机上指不定哪天就会出现。你现在用起来是没什么。 15 要卖机器自然也要先保证它不坏在自己的手上。可一旦把回家出了什么问题就没人管啦!

字轩: 有这么严重?

本格:是啊、不信你自己问问店主、一般水货机器 它们还敢信誉旦旦盾保 | 个月或3个月。而这种机器 敢说保 | 周的人都不多。只能用来哄哄不懂的人。 字轩:原来是这样。

米鴇 另外,还有一些原机保护较好的机子在翻新时,JS并不会换组壳。而是通过特殊的清洗工艺来 此排原装外壳表面的划痕。包装得跟新的一样,对 于这种机器、就需要多加小心啦。只能通过看卡槽 金手指是否有使用表进等一些更加细致的办法来检 验了。好了行了,说这么多、你还不快点把机器放 下我们接近

字轩: ('_') 知道了。老板, 拿一台粉色的翻新机。 学格: (~ ||) 说了半天都白说了啊!

字环: 反正有问题或就踩大灰说是米大帮我买的,到 时就麻烦您老人家帮忙维修啦!

米棉、出了事就让我顶、你怎么不说机器都是我送的啊!

晚上回家、宇轩女友打开信箱收到了一封来自米格的邮件。主题就是"来仍报宝" 第二天,宇轩带着一台排碎的 NDSL 交到米大手里说了句 "翻新机质量就是不过关、不过某人的卑鄙行径更是让我气愤!"我是幽外音软饼干、感谢您敢看车辆"米饼预宝"往日,我们下班再见!



北京奥运终于开幕了、想必各位也都和小搞们一样,一边工作学习打游戏。一边关注着中国奥运健儿的成绩,这里,我们就把我们掌机玩家的祝福送上去吧。另外、借着奥运的机会,也继续和大家说说诉及与运动这个老话题 有健康的身体,才能更好地享受包括游戏在内的一切人生乐趣。

首先 能中二等奖实在太高兴了 盲先知 你的那些歌在霸我的啊? 嘻嘻 小小心意。 再对新来的嘟嘟和洋葱同声好! 我不太青楚洋葱身后一条 条的红绳子是干喝的,总让我 有种眩晕的感觉 还有 盲先知推荐的歌有的找不到 不知他怎么会知道那么多歌呢?

外域 杨冰 一个 宣先知:我推荐的歌不 少都是在路边撞运气实到的CD 里的,有些找起来可能确实有 点困难,看来以后要注意这个 问题。

绳子么,用途广 泛哦(天真的眼神)。

马冬: 洋葱这种邪派高 手说出这种话让人感觉有点 冷……



(O)/(O

9/6

来自"百度知道"的邮件

尊敬的小加鲁西亚 您在 百度知道 中的提可 在H2O中达成 IP的条件是? 还有2天就要到期。请您在2天内处理您的问题 否则将被扣除20分积分。您可以根据问题的回答情况选择不同的方式处理问题 … "该邮件是系统自动发送邮件 请您不要直接回复该邮箱 欢迎您通过"与百度对话 与我们联系……

百度知道

5

· 地域: 这是啥? (--I)

乌冬: 放这个……

之。 马修: 其实我就是想提醒各位,对于这种消息 我们的处理方式都是直接删掉的。因此,为了一些消息不被各位错过,大家不要用我们这个邮箱乱注册。

我要说的是 我是本欢的就是字轩大学了 虽然你人猥琐了点 自私了点 好色了点 可是 我最喜欢的就是你了。你的每句话我看完多在 心 另外我强烈要求卓轩把自己的照片感出来 如果不贴 我会用魔鬼的利瓜脚下作的面具



(O) (O) (L (O))(C)

0 (F 35 0 F

上与 板级店 "每句话我都铭刻在心"。这话

TO STATE OF THE ST

批月: 宇轩快看, 让你贴照片呢

字轩·颇同学请期待《掌机王SP》1000 辑的字轩完全素颜特别奉送吧!



(C) (C) (C)

(a) (a) (b)

(O)M(

יטו עטו עטו עטו עטו עטו עט

0 0 0,6







众编 原谅我用这标题纯 粹是为了比较有震撼效应而引

起你们注意的 …什么 你们见怪不怪了?那好吧 不管怎样 你现在总算看到了这信不是?翻了92辑 居然又看到了 口袋剧场 弄得我又想写小说了。特此问下 可以写动要同人吗,还是非得要游戏剧情小说?另外 我想写 特快专递" 可是我不知道怎么截图还是要用模拟器?可以纯文字的吗?当然 由你们配图。

(O) (O) (O)

马修: 好吧, 你的目的达到了……但是需要说的是, 我每次看邮箱, 都是一封不漏的, 所以说呢, 以后不必这么"标题党"啦。除了"掌机王自由谈"和"玩家点评"这种公开征稿的栏目, 各位想写其他稿件时最好发邮件和编辑沟通确认一下。关于"口袋剧场"的, 让洋葱 MM 回答你吧。

度门 ZOKER

小 说啊,最好是与游戏有关的小说,饲人也可以。

一步。一

小马哥,你闯大祸啦!什么?你不清楚?那好,我来告诉你吧!现在游戏流行什么?《怪物猎人》莫属,"白石洲到世界之窗这段"。PSP终于当上了MP4播放器 就这两个关键词你也敢在"小编博客"里抖出来?难到你就不怕万一某些超级猎人就抓住这两个要点用车轮战方式从白石洲到世界之窗这段的站台上车然后就去找拿PSP在看MP4的人偷偷跟在后面吗?待跟踪你到办公室后就把你们这些"蛮龙一网打尽。

深圳 李礼

(1) 马修: 嘿嘿,说出来不怕大家笑话, 马修 我有睡懒觉的恶习,很多时候起床一看晚了, 抹把脸啊上口香糖直接奔的士去了,想在公交 站候我,很难哦。

(三) 雷伊: 马修……你还真什么事都好意思 往出说。

海鹭暖暖回?

0) (0) (0) (0)

各位小编为什么大部分还没脱离死死,想是结出以下几点: 1, 职业问题。女生到了二十多岁, 找对象一定不会再只参考面皮子了, 一定会考虑到职业与收入。"游戏编辑"一听就给人一种游手好闲不务正业还没啥收入的感觉。2 体型问题。各位宅男们的体型偶就不揭露了,每日窝在家里打游戏、上网, 度假都有三人不去, 这简直是标准的增肥方案。如此庞大的占地面积一定会吓倒众多女生。3, 话题。俗话说三句话不离本行, 各位小编不论是约会或是打电话, 一定会以"今天我玩了……"开头, 这会让女生们忍无可忍。

当中有一小半是对的,至 于是哪一小半······嘿嘿嘿。

字轩: 当中有一大半是错的, 至于是哪一大半·······嘿嘿嘿。



最近在下发现一件狂汗的事 MM玩家要是不出现 一出现总是一鸣惊人。前些天和一班游戏发烧友在某PS2室内聚会时 某一女同学跑进来 以京宫春日的口吻大喊 谁敢和我单挑! 语毕 某 游戏元老 挺身而出 拍拍胸膛说道 没十比零不算英雄。"十分钟后"元老 变"烈士"望着军幕上的 0,20 众人无语···

鼓励女同志玩游戏的男玩家们啊 再不修身养性 苦练技艺 你们的晚节可就快保不住



家的实力一定不如 男玩家"这个观念 男玩家"这个观念 本身就是错的,随 便小看女生的话可 是要吃苦头的哦。

我觉得游戏玩得好不好,和性别没多大关系……

一个用《铁拳》完效众人的 MM 么?

9006

OHA

(O): (C

O) ((c

0

9

0

0)

众小编 本人就要升上华丽的初一了 而且暑假貌似还要补课 打GAME的时间就 变得更少了 不知道各位编辑大人是怎样熬过来的呢? 另外 居然到学期未还没被人 告自 这个世界果然是不真实的 难道一辈子当宅男?

那个 90 程的图片好像没有降温的效果 感觉还越来越热 不过当然支持宇轩继续放,清凉的图片啦 哇哈哈 XE 军团万岁 顺便问下 那张年度最佳美图出自哪里? 被萌到了。

》羽纹: 初三?想当年初三就一台黑白 GB、每日上课偷着乐,还没被老师逮住过。那时候玩地最多的就是《第二次机战 G》和"《热斗》系列"了。

AKO MO MO MO MO MO

急,被告白了说不定你会被弄成典型早恋对象进行处理呢。

(6. ·

الزبا

OW

广东 汤彩虹

字轩:有很多读者反映 90 辑的美图不错啊,看来还是这种图片"深得民心",以后我会看情况多放滴。至于那张"年度最佳美图"么,则是出自某同人作品。



貌似编辑部没有重型的说 作为一个御姐控 我 强产要求将羊葱或嘟嘟的形象改为御姐 安徽 张诚

南无阿弥陀佛南无阿弥陀佛。

上面那位别以为念南无阿弥陀 佛就可以逃避话题…… 答吧, 张诚同学怎么知道我们没有御姐呢? 嘿嘿·····

我放假已经放了很久整天都在玩游戏。什么都玩腻了。想出去逛一下,但天气除了下雨就是酷热。而且几乎什么都要花钱。对于学生而言。没有经济来源。花钱就是一件十分痛苦的事。有什么事既可以解闷。又不用花太多钱呢?打机。不过如果我再打下去我想我就要抓狂了。小编们有什么建议呢?

0 0 0

一篇先知:做学生时候不花钱的活动还是很多的啊.没事就约几个同学到学校打打球就是暑假里最爽的事之一啊。

羽纹:想运动的话趁早上或者晚上太阳不毒的时候去就好啦。

01016

6 (70) () ()

马冬:大夏天的你让人家去运动会中 暑的,其实不玩游戏的话在家里吹吹空调 看看书也不错。

多课记:得出结论, 盲先知很阳光, 乌 冬课记, 羽纹很客型……



希望能多加点二线游戏的攻略和研究。

bibih.bi

多谢经典的游戏回顾。

(0)

(O) (

(0):11:0)

0

0): (6

OUL

0))((4)

0.0

9 0

0):(0

自恋一点点

有个问题《FF》专栏好久不见了耶·本人 挺喜欢的。现在的《掌机王》不搞笑 我很怀念 以前的幽默。

huape9527 1

欢迎大家提出意见和建议

0 0 6 , 0 0 0

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持,有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛(http://bbs.levelup.cn/),在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

也见过提意见的(哪辑忘了) 就是封面 虽然本人是 PSP 用户、且没有 NDS 可是觉得总是 PSP 做封面不公平啊 ……

HEEROCWD

为啥 PSP 上的游戏等了日文 就是英文 就 分有中文厚版的? 中国难道 没有 家公司 步足 PSP 游戏业,那可是一块大肥肉呢! 辽宁 处新 选月:官方中文游戏有,不过也是日本厂商发行再汉化过来的,民间汉化版倒是有不少。制作 PSP 游戏涉及到权利金、市场竞争等一系列问题,不是有开发工具就可以开发的,现在国内的小组就算涉足 PSP 游戏的制作,一般也就是外包项目。

A & of Anna an account to the

WESPIN LINE



目前《掌机王》來者服务部對以下若利可供部的。《掌机王 SP》第13~15 提、第17 程、以上每程定价为12 00元(掌机王 SP》第37~43 辑 第61~67 程、第69 辑、第73~78、77 84、87、88、90、87、组、定价 8 8元(掌机王 SP)第93、94 辑 定价 9 8 元。(NLS 专辑 VOL 2)、定价 25 元。(要尔达传说 商拉尔编年史)、定价 38元。(日 经玩家) 第1 2、9、10 辑、定价:16元。(PSF 专辑 VOL 3)、(PSF 专辑 VOL 4),定价 25元。(NDS 宝典)、定价 28 00元。(经物指人狩猎志 VOL.2) 定价 12 00元。

邮购地址 兰州市邮政局东闽 1号信箱 《掌机王》读者服务部(枚) 邮编 730020,请大家写清自己所要购买的期号和数量。地址要详细 字迹要工整,并最好留下自己的联系电话。对邮购事宣有是问或超过一个月仍未投送到、请及时与杂志社用电话或 Email 数系。电话 0931—4887608,Email pgking x 283 nat.

A CONTRACTOR OF THE PARTY OF TH

最新一辑《掌机王 SP》居然说最强伤害是美国拳手的反击同盟拳 编辑到底仔细玩了没有合体技是无法反击的 这么显著的错误都犯。(我就是让五个人排好队让敌人打才发现无发使用合体技的)

NEWTYPE 3

责任人

羽纹:实在是太抱歉了。因为当初在写的时候完全把心思放在了伤害量的计算上,结果连最基本的游戏原则都给忘记了……感谢 NEWTYPE9 读者指正,以后我在写研究时也会考虑得更加严谨。

(O)((O))((O))((O)

匝遷驅历 不才極関(艺名 芳鈴 21, 遊齡 20年 12 个月 29 天 精通多国 语言,日语10级,英语10级

(0) (0) (0)

马参. 日语10级 终于找到比我日 语频条还 高 的了 哈哈!

"口袋光环" 的有奖问答语动太简单 了吧。最后一页上就有图。而且是关于数 数的问题,可不要低低了读者的智商成。

乌鲁木芥 程忠诚 ■ 羽蚊 第 次疏忽了 以后嘛 嘿 一就没那么容易了

8月,日、(人紋)就发售了、又可以 玩到好游戏了 更严心的是视天是说 24 专生日, 木错的日子哦。

运动马修,生日快乐 不知道在你生日那 天 有没有坑到新的《火锭》第5

通问各位做的是实性杂志吗?到面· 聚远是女性,考虑一下女性玩家的感想 | 谨慎|

好吗? 真是的 处果各定坚持要用女性。 清模个德维系的, OK中

北京 万克瑞 了 不知你是否满意呢? 另外 双手资格 用衡坦系的做封面 像83颗封面的女战 排除不够捌?

美編的好經(掌机王SF)除了示编 们的努力 美疆炉的努力也是一不了的。

佛山 津線水

(2) 宣伊 的确如此 文编和美编们的工 作品分不开的 大野以后来信别忘了多 可能美術器

最近将要得到自己的第三台上一了。 这次要好好珍错, 希望不会蒙上次 样 肥小户要斩了……

哈尔斯 王超 ■ 3 · 是於啊 小P 化锭器 使用端

是"哪位"电脑负责抽奖啊?请要 到我的信的小编去转售那台电脑 你 中毒了。你想被揍吗?你想被病毒黑 容攻击吗?你把我的奖品藏哪啦?

(O)((O)((O))

成都 陈月夫 ▶ 还好 抽奖的不是电脑

M.小编的头像上看不出年龄, 不知道有哪位大编心为大叔大组级 别的?

昆明 王仲堪 F. 7马带 掌机王小组的大姐级别的女 生自前还没有 不过大叔级的男性倒 有一些了 其英看 一編書语 各位 就可以大致猜出小编的年龄

下载列表集的"中文游说区"很 好、一個子然,比太年花几个页面去介 绍汉化游戏简介多了。

广西 黄琳琳 多谢夸奖 希望这个改变能 方使大家



西格玛倍音

JIO VIC



(学机 ESP) 95辑 9月上旬全国上市





下福州东内客



0 0 0



罪恋装备 XX 重音核心 PLUS

三国志大战・天

终于有一点闹情速致去逛论坛了、发现有时候用马甲无构无束炮拳与讨论也是一件很有趣的事情。无论 ■ ,你在现实中多么厉害,一划了网络上,你就只是一个平等的网民,这就是网络的力量。

沙主 funthink

http:// steve up on showt no fill the x



真斯科是一个人口超过1000万人的特大型城市 做罗斯乃亚 **数亚大路上重要得交进板组、同时、黄原科还是一个重要的主要** 制造业中心,工业总产值居全国募位 总共拥有 20000 各定工厂 在十月革命前 首斯科以纺织工业尚着名 被侵为"花布城市"



布京是日本最大的工业城市 全国主要的公司部 新售于此。东京又是日本经济 商业 金融中心 查 本在50亿日元以上的公司 90%集中在东京 全国各 大腦行或总行或主要分行都设在东京

伦敦是世界上墨重要 的級界中心之一 也是欧 删量大的经济中心。2004 华 英地区总产值为2650 亿美元 占英国团民生产 总值的17%。伦敦城共有 500 多歌银行 银行数层 世界大城市之首 其中外 图组行有 470 家 在伦敦 拥有的资本总额达1000 多亿英镑。伦敦城每年外 征威亚总额约3万亿英 領 是世界最大的国际外 **正市场**



首尔是世界赞 易中心、時間在全 峰的世界頂尖企 业 例如 墨 乐 B. THE SHAPE IN **一张** · 新 · 新 · 第 · 3 · 3 · 3 The Page III THE RESIDENCE 63 2% 在国家的 GOF 平均值以上。



香港是国际的企 量中心之一。 金融机 构和市场景密联系。 的政策是維持和发展 賽賽的法律架构 监 THE RESERVE 行政体制 为参与市 场的人士提供公平的 竞争环境 維持金融 及货币体系稳定 使 4 1 4 4 5 5 TH 生要金融中心竞争。

奥斯陆是欧州

著名的历史古城

始建于公元1050 年 从1814年起成 THE RESERVE AND THE

THE RESERVE OF THE RE 安尼亚"后改为现 A PERSONAL PROPERTY. 的有50万人口 急 THE RESIDENCE 化和变通中心 也 是全国最大的汇业 **国本 (日本)** 輔 电子 木材加 工. 造紙 妨权 食

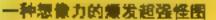
品等王业。



/ 字整次容置参看论坛.原始

史上最大量恐怖是血腥的鬼崽

http://bbs.esverup.cn/showtopic-669065 aspx 极度血腥 胆小者勿入。



bbs levelup on/showtopic-668363 aspx 只有魅不動。 \$ 有涉不到。



讨论内容为保证阅读效果,等在不影响发帖人愿意的情况下进行重要。《标点、语序,网络词汇等》 leverup 论坛掌上游戏专区 h ; bb e-c p to 'b', the c sp brade 2 事机系数自己的心坛。



92 辑热点话题

你等待中文版吗

元竟是《成神》(无双大蛇)这些官方中文版(还是 **尼西汉化抽游形** 中文版存英还真文版《成英文集》案 本籍我们来讨论。当一些游戏确定会推出中 文服或必定被汉化制,作为死家的侧。参等待中文版吗

会 | 绝对会 ! 一定不玩日版美 很支持汉化, 也会一直等下去 ! 版、绝对等中文版

会,反正现在玩游戏的时间 不多,

如果是我最有爱的游戏。一般 不会, 因为总想要第一时间体验。

日文游戏里的汉字还是不少的 只要知道存、读档的日文就 OK 了 除非全部蝌蚪文 ……

14. 6. 實 平

对于自己喜欢的游戏,当然是 先玩原版体验风格,再玩汉化潔化 E 19 95

以前十分期待、因为不惜日文 想看剧情。到了现在,自己学了日文 以后,反而不是怎么期待了,因为我 发现剧情里有很多东西是无法很好 地翻译过来的。

我不是日文苦手、而且玩了那 么多年的日文游戏, 早练出来了, 所 以,我会先玩日文版,顺便也等待汉 游戏不会。 化、然后把二周目留给中文版。

Fit K

日文……而英文版出的比较晚、所以

我不会玩 游戏还是要原汁原 味的好。再加上如果玩中文版看攻 略时会很困扰的-----

我是老年

动作游戏还好, 像RPG不玩中文 版完全没意思。所以我会无止培地 等,毕竟这是汉化工作者们辛勤耕 粒的成果呀。

本人日语连3级都没有通过。当 然等待汉化、越多汉化游戏出来就 越好,而且我很多朋友也都很支持 汉化的游戏。

要看什么游戏,动作类的就没 兴趣等中文版、也没必要等。

先玩日文版,汉化版出了有空 再玩,我不喜欢等待。毕竟一款游戏 力。再说了,汉化的有时会有各种 出了都经过了很长时间等待、等汉 各样的错误、令人很苦恼。 · · · 化版出了再玩要等多久呀!

我会期待中文的呢,因为这样 一直很期待汉化商 毕竟没学过 就不用看攻略了哦。玩自己的游戏。

我可不就在等嘛,比如《DQ Y》! 当然, 一些无需太高语言 要求的游戏就不等了,比如《梦 幻之犀》。

四流 職 裝

等汉化版是个很痛苦的过程 啊,既想体验游戏又想玩汉化版,只 能等待了。等得没耐心了就只能玩 原版 结果玩到一半汉化版出来了, 结果及心情玩了……

作为剧情派的我来说,是一定 会等的。

16 0

RPG 的话不等。

新年 大局

《战神》玩英文,《最终幻想》玩 汉化...

with and

不会, 因为原版游戏有它的魅

水和砂管

因为不会日文……所以有中文 自己有爱的游戏会、没有爱的 的话一定会选择,但是尝鲜玩了日 文剧情也猜得八九不离十了……所 * 明でも 以、矛盾啊。

.T. Ret.

日语苦手,但是自己喜欢的游 戏还是要先体验一下的。第一次通 关给原版,加深研究给汉化。

Jw2 77

著假的收款

快乐自由的暑假即将过去,各位掌机玩家,一起来聊聊各位在暑假里的游戏、生 活等各方面的收获吧」

参与方式、请登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.co/ 在 2007年 6月 20 日发布 在 PSP 讨论区和 NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表源的事法

评论仅代表评论者观点,与本刊立场无关。



如果你有游戏题、生活照、大头照等等所有 和游戏有关的照片(相机、手机拍摄均可),就 可以把照片和个人资料一并用Email发至 ogking@263 aet。或者来信"兰州市邮政局东商 1 号反箱《常机王》读者服务部(收)"、我们 会将来信和来望逸莹在交流空间栏目中,让所 有的掌机玩家看到你,考出你的个性!

性别,男

年齡、17

拥有激机。PSP、NDSL

喜欢的游戏、《怪物猎人》

地址。广西省玉林市博白镇北街口 109 号

邮编 537600 〇〇, 35305338

想说的话 不管迅龙是什么级 在我手上它就和一只猫一样,我是杀迅龙达人。



曹冀聪 昵称:叮当

性别。男

年龄:17

拥有掌机。FC和未来的小P

喜欢的游戏。《战神》、《实况》、《火影忍者》

地址。贵州省都匀市民族路 134 号西山公园助听畿店

邮编, 558000 00, 309710376

想说的话。期待8月8号的到来,首先是为了奥运、 其次是我妈终于答应那天给我买小P!

%称: GOROER

性别 男

年龄:19

拥有掌机: GB, GBA SP、NDSL、PSP

喜欢的游戏《口袋妖怪》、《DJMAX》、《怪物猎人》。 《空之轨迹》

地址 浙江省余姚市新城市花图 8-202

邮编 315400

QQ 393360071

想说的话: 是掌机让我们拥有了一个与众不同的世 界、希望每个人都能从中找到属与自己的快乐。

除启明 昵称: 万恶老表

拥有睾机。PSP(将来)

喜欢的游戏 《怪物猎人》

地址 成都市武侯区倒桑树街 106号

邮编 610000 00: 472375326

想说的话,祝《掌机王SP》越办越好。

昵称: Marco

性别。男

拥有掌机: PSP、iDSL

喜欢的游戏 《怪物猎人》、《机战》《最终幻想》和 还有各种运动系游戏

地域。广东省广州市白云区飞云西街 12 号 1401

邮编: 510406 QQ; 368070618

Email, yingyingcomhot@hotmail,com

想说的话 工作是为了生活,生活是为了娱乐,娱 乐不能不玩掌机 玩掌机不能不看《掌机王SP》

袁志江 昵称,光之霸气

拥有掌机。NDSL

喜欢的游戏《洛克人》、《口袋妖怪》、《忍者龙剑传》

地址。广东省中山市南区渡头渡兴东路南街 40 号

邮编 528455

QQ 303825147

电话 13702375365

想说的话 PSP 看我用大师球收了你。

白斌 昵称: 莱维哈特零式

性别。男

年齢 18

拥有掌机、GBA

喜欢的游戏《怪物猎人》、《星之海洋》、《空之轨迹》

地址。江苏省常州市采菱村 233 号

型编 2 3000 O/2 9405339 0

想说的话、交流经验才是成为高手的有效方法。

昵称: 不自由 王晨

性别。男

年龄: 14

拥有掌机。GBA SP、PSP

喜欢的游戏 《口袋妖怪》《怪物潜人》《女神侧身像》 地址、黑龙江省哈尔滨市道外区红河一街区9号接3

单元 704 室

邮编,150050

QQ₂ 599216307

Email; hitfzxuanwo@sina com

想说的话 喜欢我喜欢游戏的玩家, 我愿与你相识。

吴伟

性别。男

年龄,17

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《怪物猎人》

地址 南京市下关区四平路三所村五幢二单元202室

邮编: 210000 GQ: 385781907

电话 13584059655

想说的话,祝《掌机王SP》越办越好。

金晟豪

性别。果

拥有掌机。PSP

喜欢的游戏 《恶魔城》、《无双》、《战神》

地址 江苏省吴江市松陵阵江兴西路 788 号吴越领

秀 63 幢 902 室

邮编 - 215200

QQ, 291676058

Email, mgsmaxjin@sina com

想说的话,欢迎交流。

彭时玮 昵称: 悟空

性别,男

拥有掌机: GBA SP

喜欢的游戏:《口袋妖怪》、《火影忍者》、《龙珠》 地址 云南省昆明市五华区春苑小区春华里 14 栋 2 单元 302

邮编 650118

QQ 931359174

电话 8046173

想说的话,玩《口袋》、《火影》厉害的一定要加我。

鲍志强

性別・男

年階 18

拥有掌机 GBA、iDSL

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《逆转裁判》、《战神》

地址: 上海市平利路 41 弄 8 号 601 室

邮编 - 200065

QQ: 845823223

想说的话 有NDS 的就快与我联机对战吧。

叶伟民 昵称: 阿A

年齡。19

拥有堂机 (DSL

喜欢的游戏、《牧场物语》、《洛克人》

地址,广东省信宜市池洞大坡村1号

邮编 525321

QQ_ 308329310

想说的话: 在广东的朋友, 可能的话我们能成为好 朋友.

性别 男

拥有掌机。GBA、NDS

喜欢的游戏。《机战》。《最终幻想》

地址。江苏省南京市双龙街气象学院理学院八队二班

邮编, 210000 00, 705756810

想说的话:所有的游戏都汉化吧。

鲍志华 昵称:包子 9999999999999999999999

性别 男

年龄 13

拥有掌机,警天

喜欢的游戏 《口袋妖怪》、《塞尔达》《牧场物语》

地址:海南省海口市更山镇更山中学 298 班

邮编 571123 QQ, 458419994

想说的话、说《掌机王SP》越办越好。

林本佳 昵称: 孤独的背影

性别 男

拥有掌机,GBA SP

喜欢的游戏。多得数不清

地址。泉州市丰泽区邮电局宿舍

邮编 362000

QQ, 995185984

想说的话。祝《掌机王SP》越办越好。

性別・男

年龄。14

拥有掌机 PSP

喜欢的游戏。能玩就行

地址: 北京市东城区 166 中学初中部初二 (3) 班

邮编:100000

电话: 15011281785 (短信专用)

想说的话。会玩《怪物猎人》的请联系。

◆请了年假、去大连见四年没见的老姐 一家 外甥女竟然由当年刚会走路的小家伙 变成了活泼可爱的萝莉。话说时间过得真 快 自己转眼成大叔了……

快 自己转眼成大叔了······ ◆老姐 家四年及见 爷爷父亲也是一

年半没见了、因此在大连和本溪之间来回跑了 两趟 七天假期 有14个小时扔在了两地往 返的火车上了。

◆回深圳那天正赶上奥运开幕 看了电 视真權 发现老谋子已经从打造"谋女郎"改

为打造"谋夢莉"了……

◆上一条是玩笑,事实上、张艺谋这次的奥运开幕式策划得不错 如果说不足 那就是开幕式的导播实在等问题 看看周上的现场照片吧,真是气势磅礴。

◆女子双人跳水让我第一次感受到竞技与美的完美结合。 中国对美国的男篮比赛 中国队虽然没有意外地致给了美国梦 八 但打出了拼搏顽强的精神、大赞

LIKY

◆雙大的奧运会开幕式实在令人印象深刻 为华丽 宏伟、充满中国的味的演出深刻 为华丽 宏伟、充满中国的味的演出深深折服 那一时到真的有一种强烈的民族自豪感荡溢胸中,为中国人的智慧和团结自豪。这里希望我们的运动员们能够在本届奥运会上取得厚牌成绩、

◆不久前取朋友去影院看了《十全九 美》结果是从头笑到尾 本片的恶搞实在到 一定境界了,不得不服 算是近期一部意外惊 有的片子,不禁让我想起了《疯狂的石头》,不

过相对于《疯狂的石头》那些黑色幽默 《十全九美》更多 的是流行元素的思搞加无匿头,或许这些更容易让年轻人 产生共鸣 推荐大家去看着

◆选了Hard 3 整准度开始《火纹》 结果第一关打了5 追才保证没有死人过关。这 ……我意识到自己选了一条费 时间和费脑细胞的艰难道路、庆幸还好没有选择5 要

> ★利用年假國了語家 生拉死搜 特父母带去泡了下温泉 其间腰便游 了下泳 结果可悲地发现长时间缺乏 运动的自己现在游 50 米基本已经是 极限 ···

★现在对中国男足要求很低,你输 球可以,但不要输入。不过很遗憾 在奥 运会对比利时的小组赛中 作为东道主的 中国队员表现得很失态,膨磷 肘击略都 来,早知道你们参加奥运会实际上就是来

"打酱油的",不过打酱油也没见过这么不进道理的。

★《越狱》和《终结者外传》即将回归、热切期盼中

■ JK E 3713 爆出了几款重量級作品的最新消息 因为以前仔细研究过野村的相关访谈 所以《再临之子》同梱PS3 主机、《PE3》 登號 PSP 这两条其实之前就已经猜到了 但《FFA X III》 倒还真是没有想到 用野村的话来说,果然是够"激费"的。

■《拜说 最终幻想》的发售日比较 想的晚了一点 不过既然是定在12月 那 发售日报有可能就是12月18日 "(FF)" 系列" 竞生21周年纪念日。至于同据版 个人认为是PSP-3000的可能性还是很 高的。继3代的"洋葱倒士"公布之后 参议人物方面其实只剩最后 个悬念

7.《F V》中秩序一方的战士到底是谁》拜托一定要是

◆前段时间 青被感冒风扰 吃 了好久的西药都设好 后来去凉茶店 实中药的时候老板推荐我来称特效感冒茶 说一次就好 起初还有点半信半疑 不过蜗 了之后第二天果然就好了,实在是神奇。

◆制作这辑《掌机王SP》的时候电脑 刚好坏了 只好临时搬了一台没人用的 电脑采用,虽然说操作系统和输入法 都和以前都台是一样的,但用起来就 是不顺心、果然习惯是很难改变的东西。

◆最近每天下班都要和陇月等人战上 几盘《刀魂4》 不过与其说是"战", 还不如说是单方面被 虚 但我还是天真地认为只要特殊被麾下去, 就总会有出 头目的。[T_T]

●最近《刀魂·4》已经成了大家的精神食粮 中午 群人连饭都不吃拿着手柄战得死去活来 非常 欢乐。







148

▲用了#年的Vista終于 瘫痪了 不得不良 这是我 用过的坚持的时间最久的系 统了。

▲无聊之中又看了一遍《甲方乙方》。他们的冯导既然能抬出这么一部从头到尾都经典无比的搞实片,为什么一定要去拍《赛宴》这种俗不可耐的古装电影呢?看来人总是想挑战自我。越是不擅长的东西越是想做而手到擒来的东西却总是看不上。

▲最近有人每天都要问我一个很形而上的问题 让人 想破脑筋的那种,并把问倒我当成是一种挑战。晚 悲惨 的命运啊

▲终于拿了神机上的第一个奖杯。很好! 很强大!

◆比我小1岁的表妹即将在下月举行结婚 真是可喜可贺。幼儿园时期的萝莉现在已经出落成超级大美女了,不兼想叹时间真是太快了。还记得绝大概8岁的时候还赚项者长大以后要嫁给我 现在想想真是太有意思了。

◆休息在家樣玩 PS3 的《德雷克船长》 要问我为啥要玩。还不是因为最近更新了奖杯补丁。由于当初买的是美版,所以得以升级。现在拿了差不多 47 个奖杯

了. 奖杯等級Lv3。如此狂热举动 单已惊动《UCG》的成就饭钞迎前 集 高来他已经在做占败钞的作 一一一个 100

◆自己的游戏宗旨有两条 1 厂商的决策和自己没一 毛钱关系、专心享受游戏带来的快乐即可。2 玩游戏忌津 躁 否则不玩。

先知

()最近想要的那款 W350i 的价格 终于稳定了下来,某个周六就弄至华 强北人等。这样一来终于摆脱了3个多 月以来没手机用的生活。拿到手机后给 某人发短信问候 顺便感叹有了手机就是 好呀 结果她就回我一个字 "原始人!"我 立刻无语

〇和朋友聊天说起清新风格的音乐 立刻就想到一个香港的二人组合"My Little Airport"浓重的电子味和清纯简单的风格被他们很好地 结合在了一起。在夏天听来应该也有清凉的作用吧(笑)。 这个组合给我印象最深的一首歌就是他们首张专辑的同名 曲《在动物园散步才是正经事》 推荐给觉得夏日烦躁的 朋友。

◆悲情七月

月初时毫不犹豫地借钱给一个朋友之后 及两天得知 那朋友离开深圳不知所 综。据悉像我这样借给他"巨款"的还有 人 没几日,家里的22寸显示器自 屏 拿到电脑城之后,被告知需要返厂维 修,最少需要五百大元加三个礼拜,我 忍! 不过几日 家中已有3岁芳龄的土豆 于每日份行的外出散步时走失 经多日 寻找 未果。上个礼拜 贫道的电视机也 彻底罪工了

这是贫道量近3年里最假霉的一个月了

◆火热八月

奥运线于来了,虽然电视坏掉 目前每天只能使用一个15寸的显示器在网上看看转播 不过每当有夺牌的消息时 仍然激动不已。噢 人生大起大落太快,实在是太刺激了

◆杂

如果他对你不好,记得回来找我、我会一直等 你

"液! 我今天结婚!"

★奥运开幕式的前半 段给人留下深刻的印象 孔子。并,徒都段竟让我 有很嫩的感觉。

★找到一段《兰古利萨》《霧鄉》与《格兰蒂亚》的大體組曲、一下子就语不成声了。 这之后喜欢过的游戏作曲歌还有光田 自 黑、衫山、植松、楼庭等等,一首像 《PAN》、《全人魂之诗》《时之放浪者》 这样的曲子确实更耐听一些、更珍贵的 还是回忆——岩垂德行果然才是我的神。

★目前《刀魂4》正玩的角色有 塔利姆 艾美、阿修罗特 哎?怎么都是萝莉啊,这一定是哪里出现了问题。

▲奥屯來了,编辑部又有不少問志眼睛 肿了,中午吃饭的话题也都成了各项目表事 米格在这里也祝愿我们的奥运健儿能够多 刷新几个世界纪录!

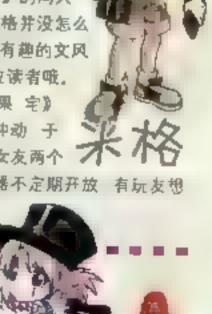
▲最近看了一部有关 (WOW) 的同人
 小说 名叫 (如果, 宅), 虽然米格并没怎么
 玩过 (WOW) 还是被作者那幽默有趣的文风
 所吸引了 在此也强烈推荐给各位读者哦。

▲继续往下说、由于看了《如果 宅》 自己心中也燃起了玩《WOW》的冲动 于 是没事自己搭建了一个SF在家和女友两个

人享受着整个 魔兽世界"服务器不定期开放 有玩友想加入可来信联系米格·····

- ◆天气太热了 每到下午两一点的时候就犯困,中午休息时间不睡午觉果然是不行的。
- ◆不知道为什么 看火炬传递比看开幕武还开心 看到认识的火炬手时激动是免不了的 只是很多人跑的路程都好短 还没来得及介绍就已经传给下 位了。
- ◆《空轨》3》级侵进行中,华丽的音乐和战斗画面啊。 下过对 以穴的专向下号 是熟悉的小约和小艾这 点 相信不少玩过 (FC) 和 (SC) 的玩家都会或多或少有点失 落吧。







多位听众大家好,又到了FAQ电台的时间。最近听友们的来信真不少 大部分都是向米格向问有关购机相关事宜的。玩友洪智就向我们询问有关 NDSL 的一些情况,他说自己想要入手红黑双色 NDSL 主机,想知道这个颜色的主机都有什么版本的。如果单是红黑双色 NDSL 自版主机就有。而以红黑双色主机为底色配以其他图案的限定版主机有北美《脑白金 2》限定版主机以及图内的中国龙限定版 (DSL 主机。这里米格强烈推荐大家购买中国龙限定版 (DSL 主机、毕竟水货主机缺少质保 而且红黑双色机器价格都会偏贵 远不如买中国龙



砂底座 失去了以往主机指纹采集器的"功能"看来决玩友也是相当识货呢 米格在这里也祝愿你早日买到自己心仪的 NDSL(

在上辑中我们刚刚介绍过如何通过刷写405 Viz音乐播放补丁,今天就有玩友来信询问说自己 刷新失败后导致FO文件丢失,无法在XMB下使用 音乐、图片两个功能。想修复这个问题最好的办法 就是用我们本辑刚刚介绍的工具 Recovery Flesher 重新刷写到371 M33自制固件,之后再进行自制 固件的升级。千万不要因为这个问题刷写官方4.05 固件进行修复,因为一旦刷写了官方固件,就 会丧失运行游戏。SO和各种自制软件的功能,而下 次想要再刷自制固件还需要使用神奇电池等工具,

同学17好 暑期在家就是爽調 可以在家开着冷气玩游戏,又可以参加各种 玩家聚会。而且今年夏天的奥运会又给大伙 们献上许多赏心悦目的精彩比赛。哎,可惜 米饼轩在这时候不能在家舒服地看电视,而 是每天加班加点为太伙制作着新一辑的杂志 人家明明想看奥运会的…… (神秘人:想 的美 赶快干息)哈,牢骚发泄完毕,还 是回到正题上,本辖将要为大家解决关于 "PSP音乐播放补丁" NDSLQA机 R4烧漫卡"的技术性问题以及游戏方面的疑 准杂症。另外《怪物猎人》问答版块从本辑 并始正式退出历史舞台了,基础问题就不需 要多研究了,而是视情况选登比较具有代表 性的提问。FAQ, Let's begin!

步骤相对比较麻烦。另外,有关 4 05 Vc 音乐示波器补丁的安装其实非常简单,只要保证你的 F0 没有刷写主题或中文插件之类工具占用了过多空间 都是可以通过替换文件轻松安装成功的 但如果你的 F0 已经由于安装其他补丁占用过多空间,就会导致文件无法写入从而导致刷新失败。

读者小点近日来信向米格询问有关R4的最新情况。目前已经了解的是R4与M3DSS 今后均无质保和内核升级服务、既然失去了内核更新、当然今后也会有越来越多的新游戏直接通过官方内核无法运行。不过官方不更新内核并不代表就完全没有别的办法,好在R4有强大的金手指引擎和庞大的用户群这其中当然不乏一些高手。每次遇到有游戏无法启动都会有高手放出金手指补丁通过为游戏添加金手指代码实现破解的目的像是《DQ V》等游戏都已经有金手指补丁放出,小豆今后可以多关注一下我们的"烧录卡新闻站"栏目,我们会在那里发布各种有关R4的游戏金手指补丁信息。

无意种电、用样刷机、提供平确、故心降级。Recovery Flasher。PSP 既家的新春季、想知道它如何使用?请关注本鲜"玩特 PSP" 栏目相关文章。

广告之后继续回到我们的FAQ电台, 刘怀旧玩友提问:"不久前我买个二手的旧版 PSP, 是最早期的那一批机器。在我把 PSP 刷到 3 90M33-3后,我还在 PSP 的 GAME 文件夹下持个 GBC 模拟器 RIN. 并按照说明把游戏转进模拟器目录下的"roms"文件夹,结果问题出现了,可以打开模拟

器 但根本识别不到 GBC 游戏, 请问问题出在哪里? 是模拟器版本不支持 3 90M33 系统? 还是游戏放错了地方? 或者有其他原因?"肯定不是版本的问题, 否则根本打不开模拟器。不知道你的PSP 文件夹的目录下是否有 GAME150, 没有的话就自己在 PSP 目录下建一个名为"GAME150"的文件夹 将你的模拟器 (包括拷在里面的游戏)整个剪切到 GAME150文件夹里,就可以识别出游戏并正常运行了。

接着来看广东吴东玩友的问题 各位小编好,最近我在玩NDS上的《反叛的鲁鲁修 R2 盘上的 GEASS剧场》其中有几个迷你游戏的玩法实在是搞不懂。第一个是什么绝对无言游戏,开始后屏幕上会出现许多小人 用触控笔破他他会发火,然后一会就 Game Over了。另一个是一群人坐在阶梯数室里,然后说一些台词 他们说完了我该做什么?"在无言游戏中玩家要做的就是利用触控笔绘碰屏幕上的角色 让他们笑出来。要注意的是每个角色都有特定的弱点 有的是头有的是腿 如果没碰到弱点他们很容易发怒。第二个游戏玩家需要判断出声音的主人,并点击该名角色。

河南荥阳的读者岳庆宇来信提问 "《OG传说》中战斗时MISS、BLOCK是怎么回事?"战斗中出现的伤害数字旁边有时会有一些文字。白色的 CRITICAL 字样表示出现了增加伤害的会心一击。黄色的"GUARD"字样会在攻击被防御时出现,伤害只有平时的一半。蓝色的"MISS"表示攻击未命中,只造成三分之一的伤害。另一种蓝色的字是"BLOCK",此时敌人受到的伤害只有10%对我们很不利。



佑次被解雇或是理理子辞职不再做侦探等分支结局,而且这些分支结局的"END"均显示为红色。根据你的描述来看,你所看到的已经是最后的通关结局,严格来说这个游戏没有真正的HAPPY ENDING。

电台》 《公司》 3 公司》 3 公司》 3 公司》 3 公司》 4 公司》 5
PSP-2000 已经登陆市场。购买时请多多智意

一定继续来看问题。昆明读者王 顯来信提问。"请问如何让《星之海洋》中阿修利加入队伍?"要想阿修利加入队伍?"要想阿修利加入队伍?"要想阿修利加入队伍就必须放弃希乌斯、如果希乌斯加之前加入了队伍,那么就没办法了。避免希乌斯加入的方法是在雕像任务时不要选择"一绪に旅しないか"。没有收得希乌斯的情况下。去斗技场和阿修利对话、取得斗技比赛胜利后再次与之对话即可让其加入。

《怪物猎人》问答版块虽然取消了,但是依旧会回答读者的提问。来看浙江猎人何爾的问题"有两个《MHP2G》的问题想要请教下小编,1 有了回避性能 + 2 技能的话,能否直接滚掉火龙的咆哮呢?2 雌火龙的秘棘掉落几率如何啊?杀了几只G级雌火龙都没得到。"1 有 回避性能 + 2 是可以滚掉火龙咆哮的 但是对玩家的操作精准度要求比较高,2 "雌火龙的秘棘"主要入手方法是直接从G级雌火龙身上剥取 几率为8% 不算高不算低,何读者继续努力吧!



正言 · 心正言 · 心正言 · 心正言 · 心 二言 · 心 在一起的时间总是很短暂的, FAQ电台播报到此 结束。各位风家游在们,我们下解开见了,也消使记 各位玩家著假快乐!

£ 151



奥运已经开赛、玩家们也撤起了聚会看奥运的旅潮、都是一边玩着《马里奥与索尼克 北京 奥运会》一边为我们的健儿们加油、这样既体会了集体看奥运的热闹氛围,又不错过联机府戏的 乐趣。尤其是对我们庞大的掌机玩家而言,当然更是方便了。如果你也希望加入到奥运聚会的队 低中、别忘记登陆 http juhui, levelup.cn, 寻找你身边的聚会哦!

聚会报道

8月10日,是济南玩家们值谢纪念的日子。因为在这一天,我们迎来了流南玩家的首届天下聚会。本次聚会由济南铁拳众发起,看到全国各地的玩家都在争先恐后的举办天下聚会,大家都在聚会中交到新朋友,玩得也十分开心,本次聚会的主办者实在按捺不住心中跃跃欲试的心情,经过和铁拳众成员们商议,在ACF飞行员大哥的帮助下,最终有了本次的"天下聚会"活动。

聚会安排8点开始人场,到了9点半已经是座无虚席。加勒比海风惯主题善吧优雅的环境给本次聚会增色不少,铁拳众成员桃子姐姐负责带来的47寸大粮器电视也给大家带来了不少的震撼,优秀的硬件设施让济南玩家们的热情空前高涨。第一次的聚会就把大家融到了一起。玩家们手中的掌机成为打开友情之门最好的工具,三个一群六个一组在活动开始前就已经开始联机作战,一张张生面孔就这样走到了一起。随着桃子姐姐身着怪物猎人的女仆装登场,全场互刻带精起来,许多玩家冲上来合影,就在这时,本次聚会也宣告开始。

掌机玩家们开始了各自的联机比赛活动。时下当红的《怪物猎人P2G》、《梦幻之星P》、《马里奥赛车DS》自然是一个都不错过。而本次活动我们还特意为"怪物猎人"们准备了"猎人套装",猎人们整齐地登场时那吐吐逼人的气势,比起我们这群铁拳众来说有过之而无不及啊!参加《山脊》、《马车》比赛的玩家也是个个身手不凡,每场赛事都异常激烈。赛手们个个神情专注,使出浑身解数,也让赛场出现一个个精彩的小高潮。PS2的《KOF98 UM》是表演项目,我

们有幸藏清到几位济南元老级KOI 玩家,为大家带来了精彩的对战表演,现场的掌声、陶彩声犹如雷鸣。铁拳众们也开始了分组车轮战,算是为下午的正式比赛独身,做最后的准备。而每路20分钟就来一次的抽奖活动,也为大家带来了另一份欢乐。

午餐过后,最激动人心的时刻终于到来了,本次要会的压轴大戏 —— PS3 版(铁拳 6)比赛开始。本次比赛由矛南超级铁拳玩家 kuso 星人担当裁判及解说。kuso 星人大哥发扬风格,并没有参赛,给我们其他铁拳众锻炼的机会,否则冠军十有八九就是他了。很多选手在比赛中明显的表现紧张,没有发挥出各自广东的实力、像用光西瓜、双哥都错过了进军四强的机会。我们铁拳众中的老乔和院所进前一则是情理之中,两人的对局也让观众们大呼精彩。而许多新人独特的打法也在本次比赛中涌现了出来,让大家更加感受到聚会交流所独有的乐趣。最值得一说的是桃子姐



▲聚会全家福,看大凉开心的样子 让我们有缘再相见!

姐,她是我们济南铁拳众惟 的女玩家,当姚子出场比赛的时候,现场几乎所有的玩家都过来给她捧场加油,大电视前顿时水泄不通,估计是被这个架势给吓怕了,姚子的对手在比赛中完全没有还手之力,最终败下阵来。现场顿时响起雷鸣般的掌声、为姚子姐庆祝胜利 这次的比赛真是有太多的话题,太多的回

亿。说上_ 天三夜也未必说得完

天色新晚,虽然有些依依不舍。但还是到了大家说再见的时候。看着大家有说有笑。五成群的离开,我也在心中期盼着下次聚会能提早到来 最后感谢(游戏机实用技术)、(掌机于SP),levelup.cn网站对活动的支持,让我们下次再相约济南

THE REPORT OF THE PARTY OF THE

本次活动由广州天下聚会主办者阿C、阿Q组织、是广州首届把动漫文化、街头文化、传统文化融和的大型公益娱乐活动。皆在为广大动是爱好者答建一座平台,以便让动漫游戏迷惘沟通交流,共同进步。提高本主动漫、游戏、Cosplay水平和李育诸如Boat Dox本土热门新兴街头文化,号领新一代湖流。打破老一辈对动是游戏、街头文化,甚至潮充事物的误解与偏见。同时让年轻一辈了解中国的传统文化,所以特别加入京剧元素,让新老文化结合,具有新时代教育意义。本次活动免人场费(包括"天下聚会"掌机、比赛在内),现场时有捐款箱、捐赠风线、让动是游戏迷们在娱乐的同时也能为灾区奉献自己的爱心、所捐款项通过广州红十字和 G4 记者的见证下捐给灾区同款。同时设有千人晚运签名。余鸭墙、签上你的大名,一

起庆祝毁运圆满落零(24号为奥运闭幕式)。互动上游戏和跳蚤市场也一定能让你玩个够,娱乐、兴趣、教育、爱国,四不误。搭上暑假的未班车,让你享受一次既愉快又有意义的盛会!

ACG 1st 的两重含义

1. ACG 即 Animation (动画)、Comic (漫画)、Game (游戏)、S代表Street (街头文化)、T代表Traditional (传统文化) 所以ACG 1st合起来就是苗届动漫游+街头与传统文化。

2.1st是英文First (第一次) 的缩写, ACG 1st又是首次在 ACG 的基础上加上街头与传统文化的公益娱乐活动 活动所获得的捐款费用将会通过广州红十字会全数捐给灾区, 固将这次活动命名为 "ACG 1st"。

活动信息

活动名称: 广州首届 ACG 1st 嘉年华大型公益娱乐活动

活动主题:全民庆奥运、振灾献爱心、健康率 ACG lat 之乐

冠名单位:万国动漫电玩俱乐部

策划团体: "OC 认证" (阿C & 阿C)

媒体合作:广州电视台 G4、天下聚会、levelup cn、游戏机实用技术、掌机王、游戏城寨、广州N5 双节棍联盟、广州Beat—box协会以及各大动漫游戏论坛赞助单位:广州方国动漫电玩街、可口可乐广州分公司、广州意翔贸易有限公司—黑角、游戏机实用技术、NIKE

活动时间: 2008年8月23日上午10:00点~下午17:00点

活动地点:广州万国动漫电玩街

报名费用: 全免

报名方式: 跟帖、电话、实地报名 (万国动漫电玩俱乐部内),报名需知报名者留下姓名 (网名)、手机号和所需要参加的比赛。针对参加掌机比赛的玩家,需提前报名。

联系电话: 84429003 (万国动漫电玩俱乐部) / 13929560508 (阿C)

电子邮箱: cc_hellsing@yahoo,com_cn_(阿C)

联系QQ: 139295605 (阿C)

联系 QQ 群: 28297962/34364919/50319531

活动内容:

1.舞台表演

ACG类。Cosplay、Lolita、声忧表演

街头文化:街舞、街头魔术。街头篮球、Beat-Box

传统文化。京剧

歌曲演唱 赈灾歌曲

其他。视觉系双节棍

2.现场活动

现场互动有奖问答、现场爱心捐款、Wir体验、千人 庆奥运签名涂鸦 桌面游戏(不插电游戏)、掌上游 戏机比赛、动漫游跳蚤市场《游戏机实用技术》《掌 机王SP》等相关刊物的义委。

3. 互动比赛

PSP。《高达 宇宙》(对战)。《怪物猎人 P2G》(分数 表)、《山青赛车 2》(排名赛)

NDS:《俄罗斯方块 DS》(对战)、《马里奥与索尼克 北京奥运会》(积分赛)、《马里奥赛车 DS》(对战)

4. 換战赛

PSP 《GGXX》

NDS 《应援团 2》

活动报名帖: http://bbs.levelup.cn/showtopic-679732.aspx





田物書級 Sr上的机 裁新作《超级扩解人类数4 聘得版) 以下等称(机 战A)略增于GHA上的 《给改A》 是 数多折零 机的划多级 7 弱。但 我们 不可以因为它是炒多能而

直接就判其死刑 今饭鱼肘蟆也能炒土轉外床道来。芳键器 NUC 图名物。下面 就上笔者从"我马"角度出发对它进于 全面分析下。

不知道什么时候 故事以在题告房本 病病直通为了序 价 款(机战)游戏是否成功的商要标准? 謝明猶天盖地的 暂传片中 第个不是以仅译就垂作为主要奏与 渊 大家 都被偿还了。那么 (机战八)的战斗之勇争 医季美女属 呢?的确很搞。不去此较某些可起导致国豪克士奇多的语。 本作的动画表现基比 52水平 即搜建 何没有知过 52上的 中何一款(机战)。何解中原由点 本作的战斗就国等国家 务着回收再利用之初数。

遥记得当初看到云布了《机战人 》消息后,许多人敬 喜若狂 "英耶NB3 打賽来个OBA 《約款》系列 全格 植?" 实际上本作重制的原因 自了然 因为惟有《析仪 A) 中的机体 无论参战的动画原作还是原象势力 惹同以 在FS2的"(机战)系列"中找到可用的战斗助重奏等,虽 然还是有少量的"漏洞之龟",之后只要美工稍微惨点。下 就能堂而皇之地以新作的名义出来美世界 这笔实委等重太 克爾子、NEIC 作真聪明图。

当然,说它全部喷搬过去资源也不厚度。 毕竟还是有序 多重制的动画。例如单色矿态特写、机体动态特易等等。这些 之所以会重制。是因为实在找不到可以暂用的资源。严某些合 体攻击动画的新武演母手去母很令人感动,短"究极石萤天 惊拳",这一招的热血和震荡程度恐怕在P\$2的"(系成)来 列"中都很难找到能出其看的。

推修受益达差的武震。游戏地图上的表现的的确确让人觉 得该作还有是有别么点版等。全一的细数地图 加之国。原始 的扩张器垒大头端。在一看,以为历史使起。真实不然,我一 真字相掌机的(机战)就该有掌机的风格、确以前,SF上那款 《外域Vx》的移構恢知磁得很失败、图然整出个例3 地图加 5. 析体進型。FSE的解釋客气点克柱不磁图 碰要盯着那些上 得「吟的机器和建筑物具实在很不舒服,打脑脑充胖子的行为 除了"不伦东本"外还真不知道该用什么来加业评价。所以, 还是这种一题图机体大头的方式更适合掌机。

经上重定么一克,本作的垂直表现似乎还不顺。愿 矿确如此 但令我最为不爽的是 角色居然只有一个表情。 天啊。以前的掌机(抗战)游戏因为资源商银容量限制,不 標本用 张角色照片来撑场面,这还可以按解,但《机战 A. 》的平台同是 5 ,异多几张同二家严密柴撑死你啊。好 吧。官方解译"为了姬籍激励时间,所以取消了角色的表情 变为",各位学和如何。反正教是坚决不信的。 这分明就 是声魂魂旷静自己的俯瞰找俗口 还找得这么没技术含量。 有的朋友甚至美丽"这才贴完美移植" 因为33人的(机 战A)中角条就是最表情变化的。这句话令我甚无语。于是 是 52 1 (机战) 茅列"的战斗动态大杂烩。这就是新黑的一字一往后的战斗动态。我一边追着各角色充满激情地绕血风 3. 一边看着那一张张万年不变的衰弱、脑海中就只能疼现 出一句 用轉向 "感觉怎么就这么影把呢

自打(fution)每了扩体基改造可开启特殊奖励的设定 后(机战AF)真是将这个光荣传统发扬光大的一作。因为 在蒸炭中,备配机体的满改奖励都相当有个性,充分考虑利 该机体的牺牲一有的奖励可以弥补先天能力上的不足。例如 "倖药数"一倍",有的则可以令本来就很强劲的机体变得更 为逆支,如"所有武器额不可"切返"。这样的政策加成 <u>的确很人性化,也令做场上玩家的指挥多了不少可能性。与</u> 之相对的,角色的ACI 奖励也有了關天體她的变化。"热血 和北之三门可達な食の一面製製" ***ナナ 見为2(4)"

立近ではある国際の王、 賈是亚岸は村。

武器终于可以统一改造了,这绝对是当年刑过《编战

计制的数据的 经收益的



A)的第友最大的基音。因为当初的武器改造可是单一进行的。操作繁琐不说而且花镜大,也就"《C高达》系列"歌些只有变得"很黄"才可以使出的"根果力"

的必杀技才可以通过和基础武器改造段数钩挂而算作"免费"。(机战AP)彻底消除了这种麻烦,不是福音是啥。

如果说上面这些叫作"人性",把么什么又叫做"极端"呢?当然是"技能恶片"系统啦。说起来,自打《机战Q9》加入了角色育成系统(也就是PP系统)后、NEG就一直在如何培养角色的问题上被步。过去的"《机战》系列",角色的能力、特技和精神全部都只跟等级挂钩、换句总说,这些角色从一开始就已经被强行区分出优劣强弱。只要成此某些具备强劲着力的人,拼命练级,最后就是自然而像地成为牛人一个。而PP系统恰好改变了这个强制设定。管你是什么废材,只要有PP,加能力数值、学特技、提升地形态应性,照样可以变废为害。如此看来,角色培养的确是自由了不少,但自由的代价却是造成"千人一面"的感面,玩家根据自己的喜好培养出来的角色往往都一个模样。不是强权到人才,便是精神流达人,加之经过多周目的积集之后、格斗、射击、命中和回避全400的人一抓一大把,让这些家伙上战场简显就是在海鹰城洞剧。

纸许为了改变这一局面。本作便采用了"技能芯片"系统,你要加数值、学特技除了升级外就只是多打倍敌人,然后从敌人争上搜乱采芯片,再惠给角色"吞"。也许你会说,这和PP系统不是是不多吗?不,看着一周国下得到的秘点可怜的芯片数量,你就会明白,芯片系统说破了关也只是是最低效的PP系统,别说一周目后培养个全能力四百的牛人了,就要N周目也不一定能成。然后对着这么点芯片要量,如果更有人想玩事同一联公"债务"的一个重要怎么一个更多的心片全让某个或者某几个强人吞下去来得高效。结果不易的心片全让某个或者某几个强人吞下去来得高效。结果,我们会发现,越来越多玩家看欢玩个人英雄主义,两看那些被芯片喂得大腹便便的牛人,你还要我说句什么个这也太切满了它。

各业形点 本作的仪 3人4 ? 6.50 c 不善度 因为排兵布阵都没啥技术含量,玩起来思路也根隔单,可为啥我通关一遍后会觉得那么闹心呢?还不是因为那没人性的"高嘛"高防御力。高回避性,高HP,随柳"三高"。这一标准进入游戏中期后越发明显地体现了出来,从杂兵到60SS,几乎一个牺牲。什么,你说平衡性?本作弄成这样,还有什么平衡性可言。我终于明白为啥会加入"连续目标补正"系统了,因为敌人太会躲闪了,对此你只能跟他们耗。反正对过同一个敌人,他会越闪超越残,只要你付出足够的耐心。这早会有打中它的一天。

在这个命中数值低下到令人想哭的年代,GBA版的(机战A)中几乎被人无视的"EWAC能力"终于迎来了它应有的春关。毕竟这能力对命中和回避百分率的加成效果实在太明显了,结果宫得我以前玩的"多机分都流打法"不得不失变成现在的"多集团分散流打法",几部机体围着一部拥有EWAC能力的机体一步一步向前委食,怎么感觉他们不是在战斗,而是在玩吃身保镖游戏呢?

说到这里。我还是不得不主观地诉苦一下。你以为靠个什么加成就真的能够稳坐钓鱼台了吗?错,大管特错。本作的命中计算方式特别脑残、相当考验你的运气。别人遇到的情况怎么样我不清楚,反正我是经常发生百分之八、九十的

命中率连续N次打不中,而敌人百分之十几。二十的命中率却传是打中了我方N次的情况。有了这个翻残的计算系统,加之乱数保存系统。我总算明白了,你NGGI不就是逼我们锒敌人拼运气吗?什么,你说超级系有"必中",你先看看那点可怜的SP数值吧,"必中"够你用上几回的?怪不得取消了修理机体支付费用这一笔数项呢,反正是拼,反正是耗,一关事不下来,GAME OVER几回锁钱升级后你总能攻下来吧。如此这般折磨了一周目后,不禁想问,你玩通了后真的体会到英大的成就感吗?反正我个人而言,惟一能够体会到的就只有一个字。累。

便要说本作战斗设定上有啥亮点,那多半就剩下敌人AI 了。想想以前、敌人AI普遍都根低,就知道往你这边冲,也不 管你是强度弱。看见就打、结果把反击流暴力打法玩得炉火纯 青的朋友大有人在。一重到〈机战心〉,敌人才终于悟道了, 看见你们体很强很暴力、立马绕道而行,就算不能绕道也只 从你身边匆匆而过。绝对不正跟看你一下。(机战AP)的敌 人更绝。虽然还不能改掉与静临近的唯一我万机体死健的老毛 病。但至少它会优先选择打其攻击范围内最废材的机体,特别 是t WAC能力的机子。有时候更是狂追九条街地打。BOSS就 伊牛了,以前的BOSS都整欢玩万年海点、现在可不一样了, 除了一些特殊关卡。他们都会选择长驱鹿人,宣得你提前准备 好的缓护攻击阵形完全起不到任何效果。

为什么要到最后才说别情的问题呢,皆因现在的玩家玩《机战》若毒都不鲁剧情的,接得许多新人认为《机战》的剧情可有可无,说句心里话,对于这种观点,我这个绝对《机战》剧情派玩象(目称)想觉很伤心很失落。

对于老玩家,也许希望借这次移植的东风来感受当年的意情,回顾各个动画原作的经典场面。那么,你会更失望。本作角色表情不变,像情震撼之时也不想着用背景音乐稍微直染一下气氛——好歹整几句语音进去也行啊,游戏真的不感"忠实"到这种地步。对于看不懂剧情的人,重面明明是生黑死剧,没准就看成了"开开心心揭派对",即便你看懂了剧情,多半心中窜下的也只有空虚,还不如直接找原作动。更重温一意来稳肯效,真的。

区就是我所体会到的《机战AP》,经历了"高向后我甚至连再次玩它的激情都没有。这就是所谓的移植重制作品,忠实到让人想哭。这就是改进了系统后大人不一样的玩法,抱歉,此刻,我再也笑不出来了。大哥,你总不能让我们《机战》就家总是以阿Q嘚神胜利心人。它,在一大维令人失望的思想。"是我每年福的虚假微实吧。



D3的《简单DS系列 Vol.35 THE 原始人DS》已经出了有一段时间了,而作为"(Simple)系列"的作品,似乎受到的关注很少。虽然(Simple)是D3以简单著称的一系列游戏,至今已经不知不觉地出了40多款,但其中的(原始人)却并不简单。

此游戏中,玩家扮演的是 吃了智慧果的原始人老大,带 领原始人战士去吃更多的智慧 集,从而发展文明,最后偶尔 间打败了从未来回来、企图用 机械兽一直称霸世界的博士。 级数了世界。故事情节颇为老

套、很像《史前一万年》。但趣味 性、游戏性、操作性完全弥补了剧情 上的缺憾。

玩家可带领最多20人的原始人大军,通过触摸屏来狩猎,获得素材,即到村子就会经过一天,如果没带回足够的食物,村民也就不保了。所以在搬运食物和素材的人手方面也要很好地分配。玩家每打倒一个地区的BOSS便会得到一棵智慧果,这样文明



就发展了,一些建筑和I具也就更新了。可以使用斧子,长矛和弓箭,只是弓龍都有了谁还用长矛啊。怪物的进攻方式很变态(乌龟居然可以跳起来砸人),所以本作可是很考验操作的,虽然可以来回剧她图来杀怪,可一但失误那可就自食恶果了。最终30SS也是没地图可别的,着实让像我这样偷懒的人碰壁。况且一些怪物真的被设定得很烦人,动不动就冲过来,杀你几个战士,是人都会抓狂的。只好多扛些可用的秦材冲了。

本作的音乐让人感觉很有原始的意味,小弟们的嚎叫让你听起来也很有做大哥的感觉,系统简单,但隐藏要素不少,必集趣味很高。总体来说,本作一改《Smpo》以往留留给大家的印象,是一款类快又休闲的佳作。

PROJ.HYNZ

推升: 🙎

进化GT賽車



钱买零件新车,甚至在进入比赛前都不用你自己去选车!但就是这种简单,却能给以玩家最纯粹的乐趣。

 远去的各种精致建筑, 和远方地平 线连绵的群山与明亮的大空云彩, 让人难以相信游戏的容量只有小小

99128Mba

游戏上手十分简单,就算是赛车游戏苦手也能轻松征服不同的赛道。你所要做的,只是静静地等待发令信号灯亮起,然后按个键加速,控制左右键转弯超车,一骑绝尘驶向跑道的最远方。 没有更多复杂的操作,游戏的简单体验带来的是最接近本质的乐趣。

当然,作为一款二线的小制造游戏,〈进化GT赛车〉也有不可避免的缺憾。太过没有挑战性的难度和简单的系统使想挑战自我的玩家难免有些不满,还有大角度转弯时的手感生硬不够流畅、游戏的背景音乐略显嘈杂……但无论如何,本作都是N,S平台上少有的真实系赛车游戏精品,颇为值得一试。在这炎炎夏日,玩厌了各种大作而感到烦躁的你,不妨试一下这款标榜简单游戏乐趣的赛车游戏,它一定能符合给一方法等的学公。









■一般类似街机的游戏复活 都很简单 再投个硬币接下 关就行了。

然而然地诞生了。(好糟烂的理由·····)比如拿一款RPG来说,主角在战场总不能永远逢区化吉,一旦死了也不能直接GAME OVER,所以引入复活的概念就是最好的方法。多少次我们在战斗中倒下,如果不是一个及时的复活药或者回生魔法、恐怕就又落得全灭的下场了···· 直接GAME OVER的情况也是存在的,但照游戏朝人性化方向发展

这个趋势来看这种例子将会很少见。当然,RPG中人员全灭虽然死罪可免但活罪难逃,于是便有金钱减半这种对玩家的惩罚方式(像是"〈勇者斗恶龙〉系列")。也正因为此才有银行系统出来为玩家保

管财物、顺更说下道具也是可以保存的,欢迎大家到××银行办理……(扯远了一一)

复活系统某种意义上其实是对思情和世界观的一种补充、事实也证明我们是需要这样的一个概念的。毕竟在RPG中我方每一个角色都是不可或缺的,所以系统无论如何都不能让你死,即使战斗失败也会回到某个村庄或者教会之类的地方让神圣的主教你一次,要是缺了人,剧情发展不下去就不行了。但是在某些S·RPG就不是如此了。因为游戏中已万人员充分,死一个也不会有什么致命的影响,所以若是硬要设计成死后不能复活也是可以的。比如"《火焰之纹章》系列"便是以此为特色,不时令一众完美主义者捶胸顿足。当年的《皇家骑上团》也是这样,在战斗中阵亡的部队如果不在过关前便用神圣魔法将其复活的话,过关后便再也





野堂式复活



然会回到某个村子 里休养生息, 棒缸 的就要祈求神灵的 帮助。记得以前的 游戏比如GB的《太 不管人 會亮流死只要在旅馆 中睡上一宿第二天肯 **维苦斯亚斯地工** 但现在很多游戏

具度把这些过程复杂性。就拿按5上重测的 再者手票之。来第二兩龍時 三二編宴劃書 **化排售是求神序佛**洲 就是包含物中等工业 事去做**企物推**才处 蔣道咒警宴都会的着雕 **用是不难理解。但是为于《笔看看于最所書** 医教生主要联种的指示能 医疗这样何是 让被堂的价值增加了不少。 不再是单数的影 档点了

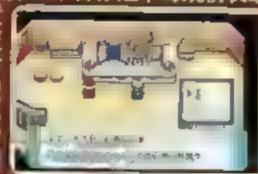
在教堂是活的时候。一卷神甫金丰一种 又有持能够更懂的范围。而译成汉宗就是美 有一方無的主用 神態夏世之中會職。「海

年轻的灵魂。重新赐予他与恶灵战斗的无**。 万量吧** 这样的元语。在屏幕及了南海之 后躺在担架上的肩伸使又精力充满了 之是 馬麦的神甫便全黨內着清澈的眼睛他感觉要

化是數量式复計 其实而类型的 电重流 万法其实也算在内 比较有大块性的第三人 **建灰**卷。 的特別中心 这里可要比較常知算多

港全免費的服务加工扩充示理的销售 表 水用道肯定是基本的事例 有自改量还 導合性的一条之際多、不管你是中毒幾份长

不確还是缺钙缺 进机器里走一圈 田来保证完好如 机调用契约一样



"根据不清楚这样的复言方法是基于 **"公技术研发出来的**"但基步算得了一种传送 有策的复数三型量。不过實施仍只是于最後這 計劃 即臺灣在與己身工的開金號先無漢生 把自己塞进精灵珠的问题

医胆道管

有数点

. 南温本

在8000年 不免世界現實術 以子祭生 不正則不應法的概念 馬劍 底不應的響深 · 果能 - 直接魔法复活首先要从魔法的美国



一高不理解魔主路則底是無於他事於

种是基次生的方法 断来他被法克到疾病的 **治疗电** 地域是营道的逐渐治制。在这时候 直法还没有黑白之剑 肉为不存在或击性的 医术 而在后来的传说中 以为战争的需要 長寬法使一些魔法师友展展为一种意志的手 **人,也就有了暴魔法。相对的另外一些魔法** 师则认为魔法不能用于战争 医是男鬼一者

世景宝和廣連 **事業治理** 黄那 描等度法研究。包含未供为治疗度法的一种 쑠槿形式自然性意識于高度法的研究范围

酒鮮機構游戏世界東原不開一北游戏对馬 飞的分类并不展于此。 尼加圣州传道 建果 ·最數说法 直示术是一种根道王等至力量 的汪宗、制度法等于主義为的基章相当事 不是一般没有失概的人言以表見三得的 **以要求修炼持么而涕』。 医过去室疾者**有 多的时间和特力士主意音音音音言是

在「最終勾建」下記載通用的高神会



■総然是白魔法 那自然要有神圣的白色光芒。

简素、分别量 L 不美 (Ha)se) 粒 大 L 不 天

后有是在前者的基础上加入了增 **全回复的效果。可以看做进阶的新复活术** 说到《最終幻想》 这个系列的游戏由于世 界观相当庞大。游戏的制作者便也对魔法遭 行了系统的分类和说明 萬直居然编的头头 是道。完全可以作为魔法的起源载人正史

《笑》但是不管有多少种类的魔法 魔法时魔法精灵魔法异能魔法都很难和复活 扯上关系,所以搜要习得起死置生之术的问 志除了所以到昆仑面挥剪求伽之外就只能请 **誉钻研神圣的白魔法**面 法复活术的例外 就是《皇籍》中曾经出现 不过基本是为不死系准 避的暗黑爱活魔法 6的 激们这些正常人还是不要接触为划

用能有人认为魔法复活与教堂复活差别 4.不大 这是一种认知上的错误 在教堂证 行复活仪式需要在很大程度上借助环境 能和神更大人的帮助。就像皇家聘士面外传 兼坛这类的黄梅是不再或缺 的。而魔法则是借助魔法师作人的修行 事勢 魔法阵等形式进行人体的 两者并不能混为一顿。柳莹而言魔法



■白魔导士也是游戏中的一大"觥 点。

复活比较灵活所以具有很太优越性症不过对 施法者的要求自然与教会的神常不可問日而 这色就决定了这种起死四生之道是无法 在人民群众中推广和使用的

提起道具复活首先推到的是表现古代传 可以说定头的劳动人民所有 的梦想都有托在这么幸和更男主义。 不论是 眼难杂症还是不孕不肯这类上老君的他丹都 美妙手回事: 端清起死 我们在享常的游戏中自然没 说回游戏。 少见过复活药 海名字也是不尽相同。此如前面说的再生祭 验还有圣剑传说中的圣杯就属于少见的典 常见的还是以口服药物为主要形式。唯 - 約生命憲 矢香線會 11 「崖之海洋」 的 第生药等等都

■用凤凰之尾复活倒下的同伴、

是如此《其实这 **业药的成分应该** 都差不多吧 可以推測这些誰 证人复活的药物 都是可以在人的 喉咙处便起作用

毕竟完入高波办法把它啃下去

除了药物的方式 角色们还可以造过在 - 斯上班名亚林贾庇护的美作品达到死而复*生* 的效果。这是一种AllerG比较喜欢采用的 利用装饰品盒 因为相比重高的形式。 达到自动复活的医的。比如某圣剑传说》中 《鬼武者》中的普升木礼等

《西林》中的复活革也是知此。美似这样的 应该说是最方便的复活方法了! 不过 这个方法也不是没缺点。道具耗完的话人就 必先无疑。而且这些游戏中于最都没人会复 活魔法

廣然說到复活道與 I 两大即G巨头便不 東本提 它們的复活道具都是很有文化底離 首先说《最终幻想》 - 直作为复活药在系列

基胸的所有不快与摩詹自蒙于熊熊烈焰型 **主 在经受巨大的精素之后重新获得更加美** 好的新生。这便是人们常说的洛火重生。既 **《的投身蒸火是一种与神的交易》它以生命** 的美统换取人世的祥和一新以被认为是人世界 正因为这个故事 **非灌的使者** 黨生和复活有了脱不了的关系 《最終幻 想》系列 的风度之尾大概可以看作是凝到 区属黑的重生艺力的手根观察 具体的神 为结晶体制这里就不便阐明 [1] [美] *危机之源》的D.M. 等。 基維中如果美田贝 里的 "我生之类"的话。 机克斯式会获得 **国工员三之用**,相同的效果。他会持续保持。 再生 戏果 无后可以自动复活一次

再看 《異者兴善龙》 表列 的老牌支 后道具 世界柯之叶 这个道具取材自业数 神话中的世界之制 它的名字是尤克特拉希

这一定歌神话中的字窗由三层共九个世界构 咸。而實穿这九个世界的就是这株巨大的世 界之制。这棵树有三条巨大的树根支撑着。 而这三条树根则分别连往诸神的图则 巨人 的国度和冰雪世界尼夫尔海姆。在最后一条 枫的下面有条不断啃食树根的毒龙 当它把 裸咬斯之时。他就到了一遍神的黄昏 为支撑整个字窗的神圣之制。它的每一个地 方都拥有极大的治疗效果。其中世界树之时 能够使人起死因生。简世界树之花则有长生 不老之效。在《真者等恶龙》》:世界构 之花更是使意思,复活所必要的道具。而且 惠列的差典道具世界制之震还有使我方全页 塞水都有知此特奇的功效。例见世界树有多 么法力无边了。





■世界例之时和世界例之花都算是稀世奇珍 估计也只有主角级的人物才找得到吧。

> 应该可以肯定它们是以更考之石为 原型的 在《男者与漂龙》

古梅杂志及珍珠香纸

WWW.

161



以上说的都是由玩家 所操纵的游戏角色的复活 方式, 算是游戏系统的 剖 分,而下面要说的敌方角色 的复活事迹,就只能算是 游戏背景或者乱情的一部分 ?。既然不劳玩家自己动 手, 这样一采这故事便相当 容易编了,各种方式都可以 作为起死回生的方法, 甚至 根本不必给出理由, 敌方角 色就这么活过来了。那么我 们的一千勇者呢?不问缘由 上去狠K即可。下面的几个 例子应该算是比较具有代表 件的吧

生化危机影响的剧 5的整办还是让很多人倾倒

中審生性實理本身並具有让已經死亡的權 》但是副作用就是复

是工模型。据说这种养著在一种工作。 活的几率就越大,一下一个一个一个 这时的位置水位是一面上,两百 其实可以说复活后的成新艺术是真正的世界。



生べだ机》中的初代「病毒研究员。很痴迷于对始祖病毒 (当然这是后来命名的)的研究。在干部养成所进行秘密研究。他 的研究能够取得进展主要是因为后来以水蛭作为研究对象,而后因 某些原因被斯宾塞的手下暗杀。被扔到下水道中的马库斯在水蛭女

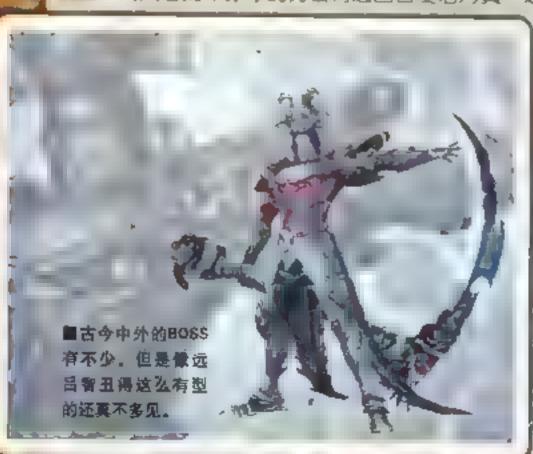
王。据推断这是因为因病毒而进化了的水蛭附在了马库斯的尸体上,马库斯的小A被水蛭所吸收, 最终诞生了他的复制品。可以说这是一种被就复活,是因为其他寄生生物的原因。这一点与生化危

> ■此时的马库斯 还没是露出真面 就不放了、

机中司空见惯的丧尸是同一个道理,因为有些丧尸也是在 死后才被病毒霉生而复活的。当然这种复活的方式肯定对 目来 至于其其 死亡后的生命停止时间有 定的要求, 如果尸体已经变成 面目因为太寒心 白骨子显然是不可能的,况且水蛭这种东西总则是要吸血 才能存活。总师詩之態要華得軍生的活动科的《新也未受 (我本人是完善有着能嫌恶心的 不是 种选择



于苦恼于没有人可以违败他的独孤求败境界()。不过与来 突然明白了怎么回事的各路英雄们又集中力量将他杀了。于是当 年帮他逃出他界的妲己便好人做到底,找来了基本被妖魔化的平 清盛,两人借助卑弥呼的力量将近吕智复活为真 远吕智,之



后又被英 誰们所灭 (汗)。

就是日本神话中的八岐大蛇, 真 远吕智可以 看做是真 大蛇。这里的重点是神秘的复活力 量"卑弥呼",她原本是古代日本邪马台国的 女王, 当年日本国内战乱, 卑弥呼便以鬼国平 乱,然后当上女王。不过这里她的力量是怎么 利用的就不得而知了。(无双大蛇)的剧情极 尽搅和之能事,"复活"事由占今中日两 国毫不相关的四个人或妖 (什么?谁说人 efe) 号放 吧口、车酒盛 卑弥区 八成大 死,对此我们只有膜拜的份儿了。



可多的接存笔菲只的已自开人灭红化爱折你意销斯一功他身极,界平事,基义了实次典在世度开的是业业的人员。



征程。在与克劳德的战斗中它曾经阵亡过,但是杰诺瓦细胞无论被击垮到什么程度似乎总能重组,后来的卡丹裘三人组果然夺得杰诺瓦首级成功合体令萨菲罗斯复活,不过刚活过来便在与克劳德的战斗中又一次被消灭了。可以说这位30SS的复活目的相当的单纯,不为祸行宇宙,只求再次被种



元劳力量 南黑之的复活 中出现的最终 1055 属于被动的名誉型8055 这样说是因为它 并不是常产等罗斯群 在整个副情中都占有重要 地位。在最后的概念中还要出场完成与主角的对抗 南黑龙军像是曾景中的角色 为了完善游戏才在最后 关头出来被曹属表面打 场像作的战斗 顺且它长得 发表出来被曹属表面打 场像作的战斗 顺且它长得 被看着 像是做是 地第三天大 的设定 是个百 的三天之 喷黑龙的复落 的剧性框架简单 就是

主角得知Darkaoi想复活暗黑 邪龙、于是想方设法地阻止

尼斯尼Derkeoi養于持盾階級定还是复活了。经过艰苦的战斗階照那龙统于再次被封印,从民们每期到了各自的故事。主角Mex他从此过着安逸的生活。和大多数被复活的龙一样。暗是琴龙也是被封印,它的任务就是等上几千年就出来被杀死一次并再次被封印,从实验的任务就是等上几千年就出来被杀死一次并再次被封印,从多游戏中都有类似的情观。像暗黑龙这样的戏价实在与跑龙室的流行么两样。这种复活绝对是编剧给做的借口。如果是为了被人利用而生的说。又与长眠于地下有什么区别呢。我果然是哲学家



各征读者 到这里我们本次为您特别专作的"复香之旅"特锋到此 就要与大家说再见了 相信各位看过之后都会对自己的人生有个更加充分 的认识,我们毕竟不能研究出复活之道 能做到的只有把握自己现有的人 生。我一并不追求承生、只求将有限的人生赋于无限的意义。就像那句话所 说,"到后死之际能够不为自己年轻时的绿碟无为而烦恼。" ——若能达到这 样的境界,有难还需要复舌呢"好。感谢大家收看今天的《走进××》柱目,我 1下次再见 (笑,最后感谢下上时间走对李文的完成提供仍有情支持)





北京县通会的开幕式来演漫有让人失变 高耸于用去组成的例对时最守 存弃升起的巨大互称 不断变换国家的画客 还有走的鸟类的烟火即印 都站入留下京深刻的印象 表演中还出现了诸如文房田宝 四大皮明 水板 城西等成员具有中国特色的东京 看着手掌火机活着画客奔跑并直接奥通亚火炬 眼睛不由得有些温润 这一周围人已经等得太久。下面看近期的PSP软件新闻吧。

排戏或解

▶**◀★▶◀★▶◀★▶◀★**神奇电池制作软件新版发布★▶**◀★▶◀★▶**◀★▶**◀**

Dark Alex于8月上旬推出神奇电池制作软件V6版。新版加入了对4 01 M33 2固件的支持、内核更换为4 01 M33、对安装界面进行了美化。加入测试模式、能直接启动记忆棒内的4 01 M33 2系统。V6版修复了部分使用TA 088主板的PSP主机无法刷机的错误,详细情况参看本辑"玩转PSP"相关文章。

トイナトイナトイナトイナト 不用神奇电池末路级 イナトイナトイナトイナト

3./1 M33是目前最稳定的固件之一,部分想尝鲜的朋友将PSP从3 /1 M33升级到了4.01 M33 2,结果发现没那么好用。进门容易出门难,想降级就比较麻烦了,将4.01 M33 2 降级为3 /1 M33还得需要神奇电池来配合。去US那里用神奇电池降级,可是要收费的哦。著名破解者Hel cat 于8月5



VOL.33

日发布的程序Recovery Flasher让我们可以摆脱神奇电池的束缚,想降就降。Recovery Flasher的运行方式如同普通自制软件,可以将你的PSP系统从4 01 M33 2直接降为3.71 M33。另外,如果你的PSP无法进入系统,但能进入恢复模式,也可以用它来降级,有关它的详细使用方法同样请参看"玩转PSP"相关文章。

種類品

<*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*><*</p>

Final Burn Alpha (FBA)是一款著名的跨平台街机模拟器,可以运行CPS1、CPS2、MVS等多款基板的游戏,在摩托罗拉E6手机、> bc x 南戏机上均推出过相应版本,现在CopsWare又将其移植到PSP上来,让大家玩街机游戏时多一个新选择。FBA的操作方法相

疆疆/202

对简单,无需在电脑端生成缓存文件,只要将ZP格式ROM 拷贝到记忆棒中即可。经过测试,像〈变身忍者〉、〈电精〉等游戏都能流畅运行。看到这里,可能有些玩家心存 疑问,既然如此,我们用CPSTPSP、CPS?PSP等模拟器 不就可以了么。其实,FBA还有绝招,就是可以模拟GS、 CAVE等一些不常见的街机基板。像台湾公司制作的中文动



作游戏如〈西游记〉、〈三国战记〉等通过FBA也能在PSP上运行了。遗憾的是,由于内存原因,不少游戏无法在PSP 1000上运行。看了这两条模拟器方面的新闻,不知是否已经有PSP 1000用户打算更换机器了。对于模拟器来说,内存大小是很重要的。

ペチトペチトペチトペチトペチト 口口類批器出物 ペチトペチトペチトペチトペチト



PSP能模拟DC,你信不信?如此不可思议的事情竟然发生了。电脑用DC模拟器nuiDC的作者drkikaziel上在开发PSP用的DC模拟器。从作者发布的几个视频来看,该模拟器确实存在,并非愚人节笑话。像(疯狂出租车)等游戏已经可以运行,贴图错误不多,但速度很慢,只有101 ps左右。作者说将尽快优化代码以提高速度。另外,该

模拟器只能运行在新版PSP 2000上,至于PSP 1000,因为内存过小已经被排除在外了。这里给出一段演示视频,有兴趣的朋友可以去看看,地址是http: www.youtube.com watchev=xV3EuUmJIZA。

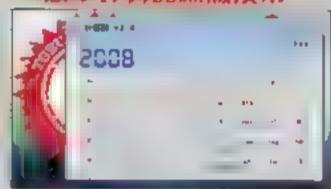
自用歌席

(+▶◀+▶ Filer新版公开 ◀+▶◀+▶

PSP用文件管理软件Flier于7月25日推出 V5.4版。新版修正了可用内存低时将图片作 为壁纸导致文件损坏的错误、提升了读取壁纸 时的菜动速度、按STAH 健再配合方向键可 以直接浏览图片的边缘部分,并且在前景中浏 览图片支持切换到前一张、后一张图片。



◀★▶◀★简單计質器新版发布★▶◀★▶



由 lusion开发的PSP用软件简单计算器 于/月29日发布V2.0版,作为歌美杯华人原 创大赛的参赛作品,这可是大赛自制软件类 的首款作品哦。新版变动部分比较多,加入 了声音,不再是默默无声了,考虑到部分人 用不到科学计算功能,按SELECT键可以在 科学计算器与普通计算器之间切换,新版添 加了动画效果,修复了数据溢出问题。

4*ト4*ト4+ト4+ト4*ト4*xReader新版推出 +ト4*ト4*ト4*ト4*ト

PSP用电子书软件xReader于7月末、8月初放出V1 1 0 release9、V1 1 0 release10 两个新版。v1 1.0 release10版修复了文章末尾翻页设置为下篇文章时自动书签的错误和

FAI模块竞争状态导致启动软件可能显示错误目录内容的问题,将电子书状态样改为百分率显示,并可显示时间与电量,对状态样和滚动条显示方式进行了美化,状态样可调节字体大小,滚动条可调节宽度,加入了隐藏文件显示最后一行功能,以解决分行问题,可有每次的重要的输入百分比进行跳转,增加TTF字体装载出错提示。



◆★▶◆全新文件管理软件出炉 ▶◆★▶

Filer的功能的确强大,但界面却简陋了点,意大利人ne0h看不下去了。自行设计了全新的文件管理软件XploRa,并于8月1日



推出V1.5版。新版加入了图形浏览器,可以浏览JPG、

BMP、PNG等多种格式的图片,支持MP3音乐播放,并能够对2IP压缩文件解压,增加重启功能,还可以充分利用PSP-2000多余的32MB内存,改进了时间显示和文件列表功能。XploRa能够以图标形式显示PSP记忆棒内的文件和文件夹,并且不同的文件会用不同的图标表示,方便用户区别。用滑杆移动光标选择文件,在MP3文件上按×键则能直接浏览图片。按START键调出系统菜单,可以进行USU连接、软件重启等操作。按O键调出常用菜单,可以进行复制、粘贴、删除、重命名等操作。

◀★▶ ◀PaintMIXER新版公开▶◀★▶

PSP用绘图软件PaintMIXER于/月下旬、8月上旬发布V2.0至V2.5等多个版本。新版将配置信息记录在iNI文件中,加入了电池电量显示和新字体、读取图片文件时会显示容量,改进了键盘,可以输入数字了。PaintMIXER仿照Windows的画板开发,功能与界面布局与画板非常相似,上部是工具栏和调色板,中部是画布,下部则是状态栏,显示电量和坐标等信息。PaintMIXER提供了铅笔、橡皮、吸管、画刷、油漆桶等众多常用绘图工具。按L、R键选择绘图工具,按方向键的左、右选择绘图颜色,用滑杆移动画笔同时按、键绘图,按SELECT键则能调出系统菜单,进行图片保存等操作。



同人類類

◀₩▶◀₩▶《Age of nations》新版公开

PSP上的模拟游戏 (Age of nations) 于8月6日推出V2版。新版重写了代码,去掉了地图卷动,加入了角色移动时的动态效果,将人口数量限定修正为20个单位。游戏中玩家需收集食物、木材和金子,用滑杆移动光标,按×键确定。





◄►◄►►★ 强电子书软件 eRead PSP使用教程(中) **◄★► ◄★►★★**

軟件名称 affead PSF 软件作者 爱搜书网 最新版本 V7.0 相关网站: http://www.isoshu.com/ 适用机种。PSP--1000/PSP--2000

上辑我们介绍的PSP用电子书软件新秀eRead PSP想必吸引了不少读者朋友的目光吧。本次,我们继续上

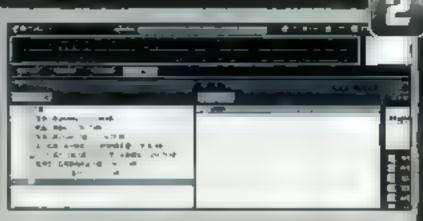


AN'ANASTITITIDO C'R"

次的教程,介绍如何将电脑端甘籍传送到PSP端以及FSF 端软件的具体使用方法。



电脑端,eRead程序安装完毕后启动软 件,点击 "PSP阅读"按钮,进入书籍传输界 面、左侧会显示已经从网络下载的甘籍。



点击"打开PSP书柜"按 钮,可以查看PSP记忆棒中已 经存在的书籍。

在左侧选中书籍后将其拖到右 侧,书籍开始由电脑向PSP中传输。

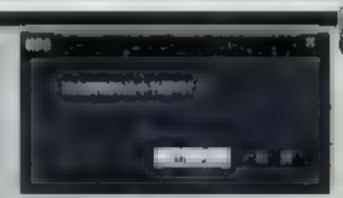




复制完毕后,我们在 "PSP书柜 "ф 能查看传送过来的书籍。



点击上方的"!"按钮可以对书籍进 行重命名。



点击上方的"× "按钮可以删除 书籍。

P记忆棒eRead PSP的目 录STK目录下我们能看到传输过来 的STK格式的图书文件。所有文件 都已经被重新命名。





21DACDF7CF5CC64DAE4482



60F304A6915C2749A09D8DF...



327E533335670C44A0EA837

bow OFF 文体性 中間上 电机口 李泰化 电比图 ورويات إجمالتواد A CONTRACT OF THE SECRETARIAN SECTION OF THE SECRETARIES. name:会计指面。全性轻视人 au Nor-\$1.2615695 f... /STE/D4982B5FRD57864D8E470FA26156.FED STE [Look4] name=让主业成功 让自己成 author:第1 21 LF: 150888 fi.~= TE/60f 304Au9.5C2749A0908EFF85D61980 STE T1.0= name: 祖电器。在得到和失去 auchar. s de-202456 F: e= '575 127E532335670C44A0EA23704D78FCBC STE bnok5]

用记事本打开bc.ini文件。我们可以看到 图书配置文件。这就意味着直接将STK文件拷 贝到记忆棒中是无法被软件正常识别的。笔 者试过更改bc ni中的信息试图让软件识别新 图书,结果均不成功。还是老老实实地通过 电脑端程序将图书文件传输过来吧。

4#▶4#▶4#▶4#▶4 PSP鰈映法上手指南 #▶4#▶4#▶4#▶4#



在HSH XM3主界面中找到记忆棒图标。



找到erread PSP软件,按确定键开始 运行。



首先出现软件LOGO。

接着进入软件主 界面。主界面中分为 六个功能模块,用方 向键的左右改变模 块,按〇键确定。

ľ	模块	说明
	最近阅读	显示域近阅读的书籍
ı	我的书柜	查看所有书籍
ī	设置	设置语言 字体等参数
ı	帮助	查看软件使用帮助
	说明	显示软件版本号







按方向键将光标移动到"我的书柜"模块上,按〇键确定。进入书籍浏览界面。



接键 *	说明 //
Ť	光标上移一行
1	光标下移一行
+	上翻一页
\rightarrow	下翻一页
0	开始阅读
△	调出书籍删除选项
Х	返回主界面

索尼终于在国内正式发售蓝光影碟,碟片只有《蜘蛛侠3》等少数几部,价格为175元,惟一惊喜的是所有碟片都是全区格式、可以在任何区码的蓝光播放器以及PS3上播放,CCTV的奥运赛事也以高青信号直播、看来高清嵩咱老百过也必来起近了。最后现化京21°8奥运会圆满成功、中国运动员多拿金牌1



Recovery Flasher使用指南

A TELESCOPER PROPERTY OF STREET STREET,
你是否因为一不小心的误操作导致小P变成过砖头?又是否为此彻夜研究过功能复杂的神奇电池进行修复?最后是否又因为借不到机器制作神电还是被JS宰掉50元来修复这个小小的错误?其实玩PSP谁都难免会遇到一些问题等致PSP变砖。但不是所有问题都需要用到功能强大、使用复杂的神奇电池工具来解决的。下面为大家介绍的Recovery Fasher就能方便地为你解决半砖问题。

在介绍议款软件的使用前, 我们还是先 来解释一下这款软件的使用范畴和应用原理 吧。首先大家必须要明白,并不是所有开机 黑屏的症状都说明你的PSP已经完全变砖, 因为PSP也有全砖和半砖的区别。如果你 的小户是因为进行了错误的设置导致无法开 机, 比如早期自制固件版本缺少系统中文菜 单而玩家却将系统语言设置为中文,这样的 问题往往只需要进入修复菜单格式化Flasht 区域就能轻松解决,是最简单的半砖问题。 而如果你的小平只是因为刷写主题修改了固 件存储芯片中的一些内容导致PSP无法正常 开机,但自制固件的核心内容以及各设备密 铜(即Key序列)并无丢失。依旧能够在开 机按下H键进入修复菜单,这就属于更高一 级半砖的范畴,这种情况在不使用修复软件 的基础上是无法解决的。你可以选择神电工 具, 当然这需要你拥有一定的软件使用技



巧、制作神奇电池所需的硬件需求,且你的机器不是倒霉的TA-088 V3主板。如果你不具备以上条件,那Recovery Flasher就将成为你的一个不错的选择,它能够为你的小P重新别写3 /1 M33,从而修复固件文件存在的问题。

众所周知。在自制固件诞生之初。 Dark A ex考虑到它的修复问题,就在修复 菜单中加入了 "Run program at /PSP GAME/RECOVERY/EBOOT.PBP" -项。在3.52 M33诞生前,也就是日版PSP 独统天下的时期, 小2的固件一旦出现了 问题,我们往往就需要进入修复菜单,动 用这项功能来启动Dark Alex的修复程序 (其实就是当年的降级程序) 来重新刷写 自制圈件。到了3.52 M33之后,由于自制 固件内核的改变以及新版PSP的诞生,原 先采用1 50内核编写的修复程序也就无法 使用。而Dark Alex一心沉醉于神电工具 的研发,并没有时间顾及通过自制固件修 复菜单启动的修复软件, 也就导致这项功 能长久以来形同虚设。而开发过神奇电池 增强菜单的Hellcat最近推出的Recovery Flasher正是针对这项功能开发的修复工 具, 甚至也可以当作降级3.71 M33的高版 本路级工具来使用, 另外这款软件同样能 在XMS下运行,也可以作为备份固件、帧 复设置的工具来使用。

MANAAA DIGITIDGEK

软件名称: Recovery Flasher

最新版本 v1 0

软件类型。可执行程序(即包含EBOOT PBP文件)

适用主机。PSP-1000/PSP-2000

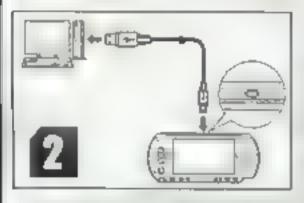
适用系统 3 02 OE以上版本自制固件(经实际

测试)

上网下载Hecovery Flasher以及3,71官方因

件升级包、并进 行解压缩。下载 地址为: http:// www.tg777.com/ download.6561 html。





将PSP通过 SJ连线与电路 相连、打开PSP 主机、选择"设 定"、"USJ连 接"、主机中的 记忆棒就会以

"可移动磁盘"的形式被电脑识别。如果你的机器 是半砖机、那么可以按《键开机进入修复菜单、选 择第一项" 08810 USU"按、键、功能同上。

将剛刚解圧获得的 tocovery文件夹复制到记忆棒PSP CAMI 目录下、井将3 1官方室件升級包 解压获得的EBOOI P3F文件更名为3.1 P3P、复制到记忆棒PSP 「CARCOLOGICAL CONTEST TO THE PSP 「CARCOLOGICAL CONTEST TO THE PSP TO THE P

OAME \Recovery

6



如果你想要备份固件,那么在PSP系统下打开PSP"游戏"、"Memory Stok"一顶,找到"HILLCAHIS Hecovery Hasher"并启动。如果你是半砖机 那么按住帐键打开PSP后,选择第 项 "Hun program at PSP GAME HECOVERY FBOOT P3P"被,键即可启动。



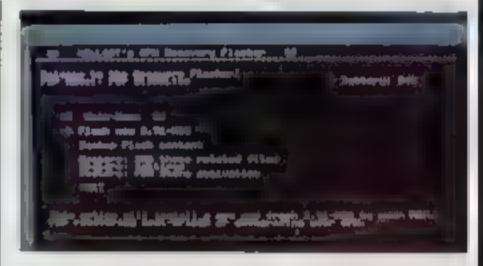
首次启动该软件,会出现免责声明界 面,选择最后一项"I AGREE never

show this again "即可以由于是一种的一种,但是一种的一种。



软件主菜单共有六个选项、选中一项后 按×键即可执行该项目、各项目功能如下。

英文 ——	功能
Flash new 3 71 M33	刷写3.71M33自制系统
Backup Frish content	备份全部Flash区域的内容
Restore XMB theme	从备份文件中恢复最后一次使用的
related fries	
Restore Settings	从备份文件中恢复所有Flash1区域设置
Restore PSN Store	从备份文件中恢复PSN下载游戏的激
activation	活數据
EXIT	退出软件



reset (format) settings as well (原机时整置Flash)设定为出厂状态 do not reset (format) settings 刷机时不重置Flash)设定区域 I changed my mand, let me out 我不想继续刷机,让我退出

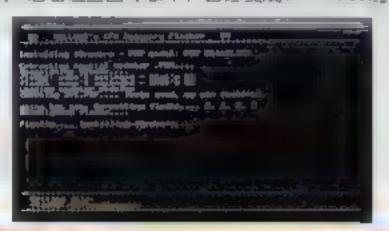


为防止剧3 71 M33后无法与之前固件配置兼容,我们一般选择第一项进行剧机。如果你不想丢失透如主称名称、网络连接之类的设置,并且之前也思的是、71 M33,可以选择家工业。完成选择后就会进入剧机过程。

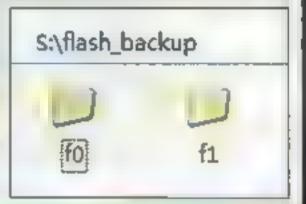
AMAMATA BEREIT BEREIT BEREIT

半時修真結松解決。升細陸細葉加方便

进入制机过程后,程序会自动开始察 密官方3 71菌件升级包并开始制机。等待片 刻后刷机过程完成,系统出现"Press any button to Shutdown"提示后按下任意键关闭PSP, 再次开启后检查固件版本,已经变成3 /1 Ms3 Inter



如果你只是想备份当前系统,那么在软件主菜单选择"Backup fash content"即可将圈件中所有数据备份到记忆棒fash backup目录下。完成备份后,我们就可以使用下面三个"restore"功能来进行特定恢复功能



Becovery asher能够轻松修复半砖河题,将系统恢复到对新旧版PSP兼容性最好的 3 /1 M33自制固件,不过并未提供恢复玩家备份固件功能实在有些遗憾,玩家们在恢复系统后还需要自己进行固件升级等一系列操作才能将小P恢复到半砖前的使用状态,不过配合神电 I具,我们还是可以将备份的固件全部刷回PSP的。

""" TA-088主板破解最新情况 """"



文章的最后,我们再来看看有关IA 088主板破解的最新情况。前些日子,Sony再次对PSP主板进行了改良,新生产的PSP 2000都采用了编号IA 088的主板,并通过几次改良彻底实现了对神奇电池I具(即番多拉I具)的彻底解蔽。经黑客研究发现,目前IA 088主板共分为一个版本,各版本表现如下:

- 版本	**************************************
1A-088 v1	不能制作神奇电也 但是可以正常用神奇电 池剧写自制固件。
TA-088 v2	不能制作神奇电池 使用DC5 (神电工具v5即TA 088主被诞生前神电工具的量新版本)的时候可以显示出来菜单,但刚写过程无法进行。
TA -088 v3	不能制作神奇电池 使用DC5无反应 神电工 具彻底屏蔽。

而产生这种状况的原因,黑客也作出了 如下解释:

版字 -	
	在Sony发布3 71實方面付时周期出厂了第一批
7	TA-088主机。与TA-085 v2很相似,都禁止了对电
TA-088	池EEPROM的写入从而无法制作神奇电池。但由于缺
	少硬件上的改进,与TA-085 v2一样、虽然不能制
<.	作,但可以正常使用其他主极制作的神奇电池剧写
	N 9 (2) 等。
	在Sony发布3 90官方图件时周期出厂的新一批
	TA-088主机。在TACHYON IC (CPU芯片) 上有一些
44	微小硬件改动。起初发现DC5不能运行,大家都推断
TA-088	是神电运行依靠的漏洞被堵死。而随着深入研究发
880	现并不是漏洞堵死的问题 而是硬件的激励和DC5核
×2	心不兼容。修改过的PL仍然能正常工作确保自制简
	件的运行 但是却不能用DCS安装自制系统。而之后
	Dark A ax推出的OC6已经解决了这个问题。
	这是最新一批「A-088主机 而且是完全屏蔽神奇
-	电池的生机、TA-088 v3使用新的TACHYON IC 号
TA-088	码为CXD2988GG 版权年份为2008 (之前的TA-088
Ġ.	v2号码为CXD2975GG 版权年份2007),这批最新
5	
4	主板的PSP对神电运行所依赖的Pre-PL漏洞进行了
	修补,导致神奇电池完全失效。

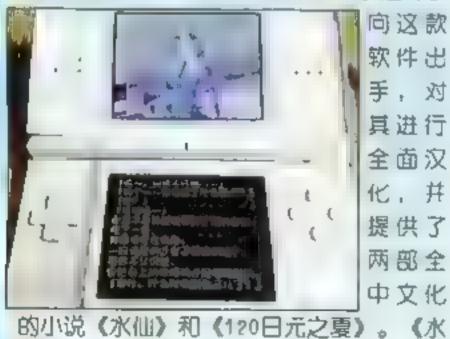
TA 088 v3 主极的出现确实让Dark Alex等黑客们很头大,最新发布的DC6,也只能解决IA 088 v2之前主板破解的问题,能够将除IA 088 v3以外的PSP直接刷写到4.01 M33 2自制固件,而对于彻底屏蔽漏洞的IA 088 v3束手无策,Dark Alex也表示,找到IA 088 v3破解方法是 1. 也就是对某DC/转电工集之时,各位购机的玩家也要多多小心啦。



国人企财百年的奥运终于来。 在自己的地盘上看自家运动员比拼,两党就是不一样,希望健将 多拿金牌,保三年一,求多的久老乡亲会为你们鼓励加油的 下面看看近期的NDS软件新闻吧

VNDS新版公开

用VNDS阅读小说,能获得图、文、声 并茂的效果,十分不错。遗憾的是,VNDS 为舶来品, 小说更是英文版, 让很多用户 头疼。最近,国内Key Fans Club小组终于



向这款 软件出 手, 对 其进行 全面汉 化,并 提供了 两部全 中文化

仙)的最新版是/月28日推出的V0.9.6. 字 库更换为微软雅黑, 修复了大部分的延迟效 果,但阅读过程中出现错误的概率比较大。 (120日元之夏) 最新版也于7月28日推出, 版本为V0.9.2, 加入了图标和缩略图。中 文软件外加中文电子节,相信大家使用起来 一定会更顺手。使用时,按Y键可以快进, 同时按R、Y键则可以跳到下一段落。

Reno Studio新版公开

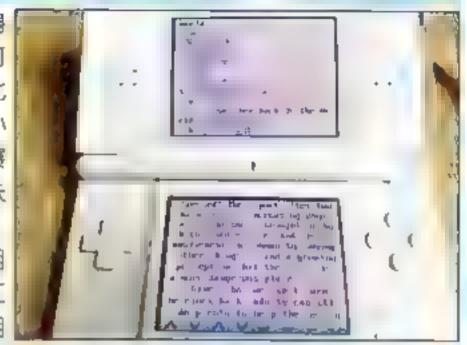
本来,WillReno署假期间打算暂停Heno Studio的开发。但一个小麻烦却改变了原本 的计划。部分用户运行Reno Studio V1.3 版时出现了死机现象。经过检测,WillReno 发现是其中的Wi D能作祟,但具体原因 不明。为此,WIIIReno于8月8日奥运会开 幕这天发布了V1.29版,功能上与V1.3版一



7) 致,但去掉 了WI-FI功 能。注意, V1.29版本 号在V1.3之 前哦。所以 作者之前的 V1.3和V1.4 版之间没有 过渡版本的 承诺依然有 效。不死机 的朋友,等 **亳Ⅵ.4版**於 布吧。

Will英语阅读小助手DS新版公开

歌美杯华人原创大赛开幕了。如此大展身手的好机会,Wlifteno自然不愿错过。虽然打工比较忙,但还是抽出时间赶制作品参加比赛。Wlifteno于/月31日推出了Wlift英语阅读小助于DS的V13版,作为参赛作品。新版为大赛设计了专门的开机画面和壁纸,并加入了换肤功能,可以直接使用Reno Studio的皮肤文件。另外,V12版中取消的按键操作又回来了,用户可以使用NDS的十字键、LA键对文章和词汇释义翻页,也能点击触摸屏上的按钮。有些朋友觉得《英语阅读小助手DS的词汇量不够大



友觉得《英语阅读小助手DS的词汇量不够大,某些单词的词义查不到。其实,软件是支持词库扩展的哦,可以直接将支持StatDicts的词库拿来使用。歌美杯华人原创大赛包括原创文学、图片等多个类别,截隔前,参加自制软件类别比赛的只有一款软件,希望W Reno能取得好成绩。

PixelMan新版公开



NDS专用的绘图软件 Pixe Man于/月29日、8月 5日分别推出V0.91版、 V0.92两个新版。V0.91版 版版修改了调色板的颜色,会出现是否保存调色 盘、选择文件名的提示。 载入时能够显示更多文件。V0.92版则加入了存

储和读取二进制文件的功能,添加软件重启选项。Pixe Man是一款专门用来绘制像素图的软件,使用时按L键调出调色板,按Y键清空画布,按START键调出系统菜单。

NDS用钢琴软件出炉

NDS上也能弹钢琴啦,只要你装上 MyVirtualPiano,你的NDS马上就变为一台 迷你钢琴。MyVirtualPlano是一款NDS专用

虚拟钢琴软件,最新版是8月5日发布的V0.1beta。运行后,NUS下屏会显示两排发键,点击琴键就够多等。只是琴键出了。只是琴键的美的角部,是琴键的手管隔实在太小,想得出一首完整的乐曲得好适应适应才行。



软件等院

充分利用双屏 电子书软件TextView 使用教程

NDS的双屏为电子书阅读创造了得天独厚的条件。但不少电子书软件并没有充分利用双屏的便利。本次我们介绍的TextView则是一款与众不同的电子书软件。TextView操作简单,却有着独特的功能,用户能够选择让双屏同时显示文字,也可以让文字竖向旋转,让

ຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉຉ

软件名称 TextView

软件作者. JongHyuk Park

汉化作者。任地狱

最新版本: V1 2b1

相关网站 http://bliss hanire org

NDS像真正的书本一样。TextView原本是韩国玩友JongHyuk Park为AceKard R P G.开发的自制内核中的一个模块。后来,JongHyuk Park将其拿出来,推出了独立运行版本。国内玩家任地狱则将其汉化,并加入了软复位推供。TextView虽然由韩国人开发,却能很好地支持中文文字显示,下面就讲讲软件的具体使用方法。







从网上下载TextView文件包并在电脑端解压缩。







解压缩后会得到的名为 「extview、nds的主程序文件以及 textview的文件夹,将两者拷贝到 烧录卡闪存或存储卡的根目录中。



将存有文字内容的TXT格式文本拷贝 到烧录卡闪存或存储卡的任意目录内。









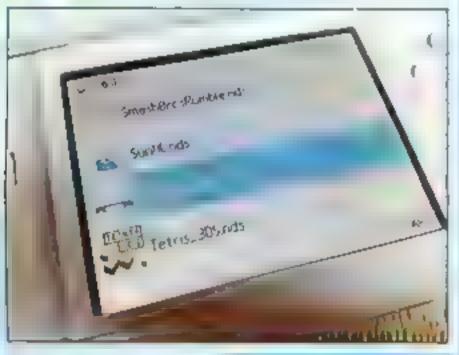






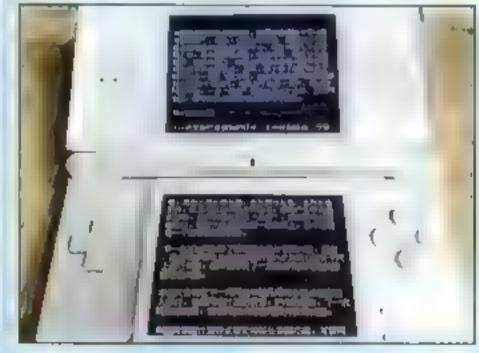


打开NDS,找到名为Textview nds 的程序并运行。



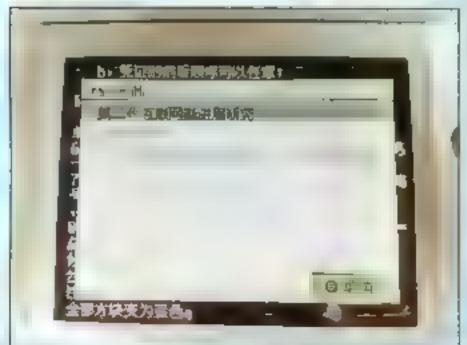


找到TXT文本后,按A键确认开始阅读。按十字键的上、下可以上翻一页或下翻一页。





首先出现软件介绍,按SELECT 键调出文件浏览器,按A键进入下 级目录、按X键返回上级目录。





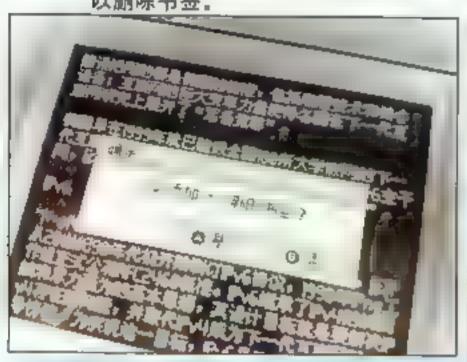
按十字键的右会弹出提示"回到 页首?",按A键确定可以回到文章 的开头部分,按B键取消继续阅读。



NDS软件学院

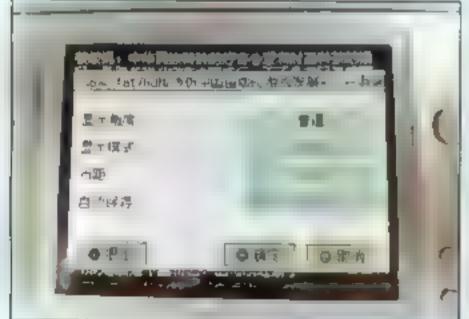


TextView支持书签。按十字键的左会弹出提示"在此添加一个新的书签",按A键确定后书签添加成功。添加好书签后 如果想回到书签所标注的位置,则仍需要按十字键的左,弹出提示后,按8键,则会回到书签记录的位置。在书签位置按Y键则可以删除书签。





進現	- 姚明
显示角度	文本横向显示或竖向显示
显示模式	双屏显示或单屏显示
行距	文字行与行之间的问题
自动保存	自动记录本次阅读的位置



按START健可以调出系统菜单、对显示角度、显示模式等进行调整。用十字键的上、下移动光标、十字键的左、右改变选项、按A键确认。



TextView支持四种显示模式, "双屏"显示可以在上、下两个屏幕显示不同的文字, "双屏克隆"显示则可以在两个屏幕中显示同样的文字, 而"只在下屏"或"只在上屏"显示则只在一个屏幕中显示文字。



(6)

TextView支持三种显示角度。其中"普通角度"是正常的横向显示,"90度"和"270度"则为竖向显示。如果将显示角度调节为"90度"或"270度"。再在显示模式中选择"双屏显示",那就会获得类似书本的阅读效果了。



TextView非常容易上手 对显示模式和角度的调节也很人性化。可能你觉得TextView的界面有点简陋,其实软件也支持皮肤更换。给NDS装一个TextView,你肯定会逐渐喜欢上它。

熬到暑假,本计划好好休息几天,没想到攒了半年的疲劳一下全进发出来,大病场,打了N天的吊瓶,估计是闲下来后生物钟凋节不当所致。以后还是得注意劳逸结合,当然,好好锻炼身体才是最重要的。

文 Raeca 编 米格 VOL.39

EZ5 PLUS清凉版低价上市

在行货主机日

占上风的今天,

NDSL的市场价格

已经得到稳固、玩

家们无论何时购机

都不用担心市场价

格有多大变动。而

作为NDSL最为重

要的配件——烧录

卡一直都是玩家们

关注的重点, 挑洗

一款性价比优秀的

烧录卡也成为胸机



▲绿盘装的EZSPLUS烧录卡无疑是

过程最为重要的 夏吕曼的一大亮点。 环节之一。B月初,老牌烧录卡小组E2Flash 发布了绿盒包装的EZ5 PLUS系列的最新版 本——E25 PLUS清京版、以低廉的价格杀人 烧录卡市场。EZF lash小组表示,EZ5 PLUS 清凉版具有三大亮点:一是全能,二是售后, 最后才是低价。

就在软件停止更新半年之后, R4系列烧 **蒙卡现已经彻底成为过去时。由于遭到任天堂** 及50家日本其他游戏公司的集体诉讼、 144相 关生产厂商以及经销商已经集体"蒸发"。因 为目前还仅仅是起诉阶段, 日本法院还未进行 最后裁决。所以相关人土大部分实际上是"藏 匿"起来了,仅有部分在日本的贸易商遭到逮 捕。不仅官网 "http://www.r4ds.com" 已 经无法访问。国内上级批发商也已经全面停止 对84系列产品的保修。现在市面上所流通的 各种名为"R4"的烧录卡均为仿冒品。购买 这些产品不仅无法运行最新游戏, 更无法得到 正常的软件升级以及告后保修服务,这里提醒 玩家们切勿继续购买此类产品。

E25 PLUS清凉版支持最大3?GB的 microSDHC卡、拥有和标准版一样ACTEL P250处理芯片,不仅能实时处理采用128位 HSA加密算法的各种最新NDS游戏,还能实时 解码播放MH3、DHG等各种常用多媒体文件。 并且在拥有软复位等基本游戏功能的基础上, 特别增加了对于AR以及CHI金手指双指令集 的支持,功能相当优秀。不过EZFlash小组也 表示,就目前的技术发展来说,NDS烧录卡已 经进入成點期,相信其他厂商制造出赶超E25 PLUS灣凉版的产品并非难事,而E25 PLUS 清凉版的另一大优势就是它的售后保障体系。 相信许多H4、DSTT用户在经历了厂商中途出 局、抛弃用户的作法后,都把烧录卡售后服务 可靠性作为购买第一准则。作为一个八年之久 的老牌厂商,EZI lash小组在这方面自然有一 定保障。

目前E25 PLUS濤原版市场零售价格在 90~100元之间,最近打算入手烧录卡的玩家 可以关注一下。

R4遭任天堂封杀,厂商全面"撤离"



▲大论是多么具有"革命性"的产品,R4都已经成为过去。



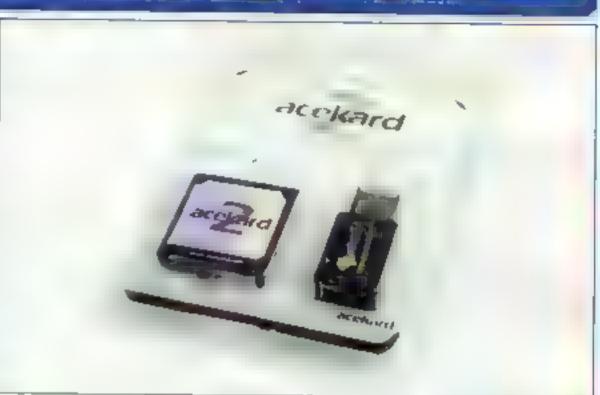
AceRard

厂商 - AceKard

F # Mile water and a second property

美丽 NDG 第.07 1 字框 misraGD 在 第DHC 新内装版本 4.4664

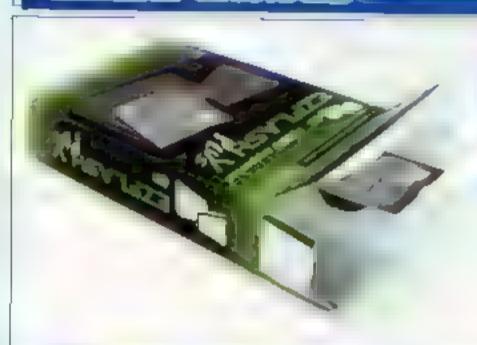
本次所发布的AK2最新版内核4.08bt4,采用了全新的存档和读取引擎,令游戏过程中的读取速度更高,部分低速TF卡在运行(恶魔城 巷用的十字架)的时候将不再有拖慢现象。该版本为测试版本,运行游戏时长按"A"键将使用原先老版本引擎运行游戏("Loading"字样为粉红)。



THANDESH.

厂商: EZFlash

近月社 mww.cocflashaan



THE PART OF THE PART OF THE PARTY OF THE PAR

EZFlesh小组于8月6日针对EZ5以及EZ5 PLUS进行了内核升级,最新版本为1.86、主要是修正了(火焰之纹章新、暗黑龙与光之剑)(编号2541)游戏运行中战斗动画出现的GUG。

Supercard

厂商: Supercard

后同量;moht;supercord.co

Superculte SLUT 2 - Krist | Tilling

本次更新是针对SC SLOT-2五大系列: Supercard振动版、Supercard Lite、Supercard—miniSD、Supercard—SD、Supercard—CF、烧录卡的转换软件(补丁库文件)升级。主要也是解决了《火焰之纹章新 暗黑龙与光之剑》游戏运行中战斗动画出现的BLO、并且解决了DMA部分读写错误问题。



起消息

用Xbox360游戏中突然遭遇断电,再次开 机竟然碰到了传说中的三红。看着那闪烁的红 光, 当时的心情真是无法形容。还好关机休息 片刻后又恢复正常、可是给笔者吓坏了。如同 Windows经常蓝屏一样、微软总是喜欢考验用户 的心脏健康程度,真应该学下老任和老索、看 人家产品的稳定性。下面言归正传,还是看看 粤运期间有什么有趣的周边吧。

整个产品看起来更像骨架,让小P也凉快不少。便

携式握把材质为ABS塑料,重量仅83克,下方握把

处仿照Dual Shock手柄形状。为防止PSP-2000脱

落。产品在多个部位加入了卡扣、将锁止按钮掰

向Lock一方,小平就牢牢固定在上面了。还有些朋

友对产品上方长长的横栏设计不解,其实这是产

岛的另一个亮点。将操把放在桌面上。PSP放到横

便携式握把

文 就爱360

品名・グリップアタ・チメント ホータブル

种类 握把 出品,HORI

对应机种: PSP-2000

言方价格: 1449日元

游戏时想要获得良好的手感,为PSP 2000加 装一个握把是必不可少的。但以往的产品是将小 P后部严严实实地包裹起来。不仅不利于夏日敬

热,重量也为双手造成不小的负担。由HOR 设计的这款便携式操把采用了镂空式设计,将 UMD光取萧部分以及手托上部的塑料去掉。







记忆棒收纳盒





较早买PSP 的玩家, 手中肯 定不止一根记忆 棒,甚至三根、 四根也不在话 下。记忆棒多了

怎么收?还是将它们放到记忆棒收纳盒中吧。 CYBER推出的这款产品采用了紧凑型设计。打 开后可以看到内部有四个暗格。能放人四根记忆 品名: カードホルダ

栏上,正好充当了底座的用途。

种类 收纳盒 出品: CYBER

对应机种: PSP-1000/PSP-2000

官方价格: 630日元

棒。暗格的形状与记忆棒相吻合,紧紧卡住记忆 捧。将记忆棒放人,再合上盖子,记忆棒收纳盒 就变成了一个钥匙扣,别在腰上、挂在包上都没 问题。产品目前有灰色、绿色、红色三种颜色供 选。630日元的价格也算物美价廉哦。

《梦幻之星》粉丝专属配件

PSP大作(梦幻之星 携带版)已于7月底发 售,HORI岂能放弃这发财的良机?于是特别推出 了这款粉丝专属配件。配件以礼包的形式推出,



品名: ファンタシースターボータブル

种类、配件 出品: HORI

对应机种: PSP-2000

[] 官方价格: 2680日元

包括保护壳一副、耳挂两幅 以及UMD收纳盒两只。上面 职有游戏相关的人物头模和

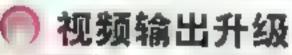


.000。《梦幻之星》粉丝们多一张上版UM、码 来套专属配件收藏可谓圆满了。

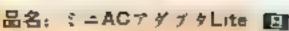
NDSL用迷你电源

比起PSP电源,NDSL电源的体积已经够小 了,但还有玩家不满意。这款名为迷你电源Lite 的产品正是为将电源随身携带的朋友准备的。迷





PSP-2000加入了视频输出功能,让玩家能在电视屏幕上享受掌机游戏的乐趣。但放在大屏幕上那用黑边填充的180×2/2像素的画面实在有些不尽如人意。如果你有着更高的要求,那赶快扔掉索尼宫方的视频连接线,换用"IV连接线P2"比普通的连接线多出个小方盒子、恰恰是秘密所在。盒子中内窗子专业视频处理芯片,可以对画面倍放优化。当



种类: 电源

出品、リンクスプロダクツ

对应机种: NOSL 官方价格: 1380日元

你电源Lite的三围是36.5mm ×46mm×17mm,比原配电源体积小子约30%。迷你电

源。He的插头也是收纳式的,不用时可以收回到侧面。另外,产品外壳是乳白色,比起灰色的原配电源似乎更适合NOSL呢。



种类: 视频连接线

出品: ゲームテック 对应机种: PSP--2000

官方价格 8190日元

然,这本来是需要电力供应的,但厂商巧妙地利用了PSP电池作为电源,摆

脱了外接变压器的麻烦。使用1V连接线P2后,





你会发现电视中显示的PSP游戏画面有了质的飞跃,首先游戏画面终于也能填充整个高清电视了,其次画面层次感更强,通历更加细腻,连字体边缘都变得清晰了。效果是有提升,但高达8190日元的生价相信会让不少玩家望而却步吧。



双层收纳包

出去旅行,要将NDSL和喜爱的游戏全部带上,没有适合的包包可不成。这款双层收纳包采用了隔断式设计,分为上下两层,下层可以放入NDSL,上层则可以放入最多6张NOS游戏卡以及一支触控笔。包包的体积只比NDSL大一点,很容易随身携带、采用了缎面材质,看起来比较华

品名、マルチデジタルボーチ

种类、收纳包

丽, 再加上米奇标识,

出品、ビーエスエス

对应机种:NDSL

官方价格: 1790日元







01.10



文 簑仔

几个月来PSP大作的不断降岛,也令PSP周边市场被迎合这些大作而 推出的主题周边产品所占领,不仅国外HOR等大厂忙着推出各种相关产 品,国内周边厂商也忙得不可开交,想要分得一杯羹。而接下来我们为大 家介绍的两款产品就是由国内周边厂商CUBE推出的主题性周边产品、细

致的做工和低廉的价格不知是否能让你满意。

品名:《机战AP》精品PSP水晶壳

种类:保护壳 出品: CUBE

对应机种: PSP 2000

建议零售价:50元 ■ 推荐度: ★★★★☆





▲产品所仿照的原装产品图。

在PSP(机战AP)发售之时,日本周边厂商 HOH 就发售了官方授权的主题周边,这款产品包 括便携包和水晶壳两部分,售价为2680日元。约 合人民币160元,而在国内的售价大概是200~250 元,如此昂贵的价格对于部分囊中萎涩的机战 ans而言显然并不划算,而且水晶壳与便携包重 复保护的功用对于大部分玩家并没有太大的实用 价值。国内周边厂商CUBL正是考虑到这一点,将 文款
衮装中的主题
水晶
売单独
拿出来,推出一款 仿制的主题产品,命名为《机战AP》精品PSP水 晶壳,以低廉的价格登陆国内周边市场。

这款产品的包装采用原产品相似的 外形、色彩设计,正面除了大大的《机战 AP) LOGO外,还有产品名称与效果图。 背部则直接使用了原版日文说明,只有侧 面的版权说明文字采用中文印刷。让人看 出这款产品是由国人所造。打开包装后, 你就能看到与原版《机战AP》主题水晶 売几乎一模一样的仿制水晶壳, 从背面图 案到各镂空位置也都与原版产品相仿, 尚

然同样也只能用在新版PSP 2000上。这款产品 的威工也很不错,材料弹性、韧性很好,不会因 为受到外力作用就轻易碎裂,另外产品的边缘细 致光滑, 镂空位置准确, 下面还是让我们来看看 它的具体使用方法吧。

这款水晶壳采用上下开合式设计,通过底边 的两个卡扣进行固定, 轻轻挤压下壳后我们就能 将水晶壳打开,把PSP主机安放在内,接着直接 将上壳扣下即可完成安装过程, 安装后我们同样 可以对PSP进行各种按键操作。甚至连开关机、 充电、更换记忆棒、连接USB线、插入线控耳机 也不在话下。另外,产品背部还设计有专门的 JMI 仓盖、也解决了传统水晶壳无法更换JMI 光 盘的问题。产品在屏幕部分设计了专门的可开合 保护盖,可以在携带中有效防止刮伤屏幕,而且 它的高透光性让你不搬开保护盖也能正常进行游 戏。这款产品还有一个独特的地方就在它的上下 盖开合专扣上,在它的后侧还有一个小巧的电影 支架。打开后我们就可以将PSP立在桌子上,而 平时不用时可以将其合起, 扣在上下盖开合卡扣 上、还能起到加固水晶壳安装的独特作用。

对于一款仿制品而言、做工和价格是玩家们 考量的重头,而Cust 这款水晶壳凭借这两点优 势,应该会成为国内机战迷不错的选择吧。



品名:_《怪物猎人P2G》PSP便携包

种类・保护包 出品: CUBE

对应机种、PSP-1000、PSP-2000

型议零售价:50元 推荐度:★★★★☆







▲产品所仿照的原装产品图。

为纪念〈经物箱人 携带版 2nd G〉的发售、Capcom曾与Porter以及PS Pictogram — 方合作推出过一款以〈怪物猎人P2C〉世界观为主题的PSP专用便携包,而其11800日元(约人民币/50元)高昂的价格恐怕让各位猎人玩友们都望而却步。为此,CUBL推出的这款仿制主题便携包就成为玩家不错的选择。

这款产品的模仿度相当高、除了包体正面缝制的LOGO与原装产品不同外(但也充分模仿了原装产品LOGO的设计),其他部分均完全相同。产品的包装简单,采用无外壳的纸板固定包装,通过包体后面的皮带扣固定在底壳板上。纸板背面印刷者产品的中央文说明,揭开背面的固定粘胶,我们就能把包体取下了。这款包通体黑色,材料采用了与原装品相同的类皮革聚氨酯涂层平纹棉布制作,外层皮革质感看上去光亮细致,内层棉布层则能起到保护、满洁主机的作用。另外,产品外层顶盖上还有压制塑型的(怪物猎人)纹章装饰图案。将顶盖打开后,里面放着一个登山扣,配合包体后面的挂扣就可

以轻松将这款便携包带在身上。当然,你也可以通过包体后面的皮带扣方便地进行携带。产品内部空间宽阔,收纳一台PSP-1000也不成问题。包体两些材料内弯式缝合手段令其具有很好的收紧能力,安放PSP-2000在里面也不会轻易松动。而产品外侧还有一个收纳隔档,可以放入JMD、耳机等一些小东西。

高档的造型,低廉的价格(原装产品 十分之一不到的价格),各位猎人朋友是否满意呢?











前阵子因为受新主 板不能破解的消息影响, PSP-2000的价格一下子 涨了不少,不少店面一度

开价 1430 元甚至更高,就算便宜点的也在 1400 左右,实在有点离谱。不过见玩家不实账,不出几日这种虚长的价格就有所回落,现在 PSP 2000 的价格大约维持在 1350 元的水平,稍贵的的粉红色则要 1380 元。在这里也顺便提醒一下各位读者,面对这种不正常的价格皮动要保持正常的心态,没必要见风就是雨,毕竟新主板才刚刚出来了,就算是破解也需要时间的,相信过不久就会回到之前的正常水平。至于有些玩家担心的

老主板机器缺货的问题。这里可以告诉大家的是"短时间内都不会"。因为知道要升价所以不少商家都压了货、市面上的老主板的PSP-2000数量还是十分充足的。

新出炉的MARK?记忆棒因为速度上的优势, 一下子受到了不少玩家的追捧,而80的价格也 只比老版本的贵了20元左右,卖250元,相信很 快就会取代市面上的目版的8G。2G和4O的价格 变化不大,20报价60元,40高速报价130元。

普通版IDSL的价格还是在1030元~1050元的范围内浮动、也包括最近到货的篮黑色。烧录卡方面依然以M3、SC DS和E25为主流,另外F4还是严重缺货中。

沈朗

接过恐龙的棒子,从本 辑开始就由在下给各位带来 最新的广州掌机行情。简单

介绍一下自己吧,快奔三的老玩家一个,喜欢动作、格斗和赛车类游戏。没事喜欢往海田瞎转悠,和各商家、小工也算个熟悉,有内需和新消息将第一时间给大家呈报,谢谢大家棒场。

最近 PSP 的价格走势就像广州的天气一样 变化无常。上周新版 PSP-2000 大量进入市场、这批机器使用了 TA088 V8 主板并搭载了新的 CPU, 不能再用神电来刷机, 所以导致市面上的 库存老 P 身价暴涨, 由原来的 1230 元升至 1328 元, 一天之内升幅近百元, 随后一周均在 1328 元~1368 元的价位间浮动。直至完隔当天, PSP-2000的报价是黑、白色 1330元, 粉红、薄荷绿、薰衣紫、雏菊蓝为 1380元, 深红、哑光铜 1410元。虽然随后 DA 大神发布了神电 V8, 但还

是对 TA088_V3 主版毫无办法。连大神也声称完全破解 v3 颇具难度,需要花费一定的时间。笔者预计在未来半个月内小P的走势仍会维持在一定的高价位,除非神电 V7 公布或 V3 主板被完全破解,否则很难回落到 8、7 月时的合理价位。

任天堂掌机方面,NDSL的报价是黑、白色1010元、粉红、冰蓝色为1015元,金属玫瑰红1050元。而iDSL的报价则是黑、白色1020元、粉红、冰蓝色1030元和珐琅青1015元。另外笔者在走访过程中看到新版的R4也有得卖了,这种卡全称是R4 ADVANCE,外包装、烧录卡形状、做工和使用方法等和老R4基本相同。但因为是周末,人流比较多,不敢太麻烦小工。粗略试用了一下,装了《三国志大战·天》、《节奏天国·金》等几个新游戏,均能正常运行。商家的场份是110元,性价比还算过德去,等有机会详细试用过后再跟大家分享也得。

在刚刚过去的短短¥ 个月时间里,PSP 2000 经历了一波较大的价格波

动。先是由于索尼更换PSP 2000 主机主板使得神奇电池无法刷写自制系统,导致市场上初始版本 4 01 系统以下的主机价格疯涨,短短一周的时间涨幅就达到了100 元甚至更高。但是因为有了之前的经验,零售商方面并没有因为相心无法刷写系统而刻意图货,另一方面也是因为北京婴运会正式开幕,各级市场在面对执法部门时都感到压力较大,就连散装光盘在市场上也难见踪影,某些商家竟然以货少为由将Xbox360的散装《刀魂4》开出了30元的关价。

完稿时北京市场上 PSP-2000 配 4G 卡的价

格大体维持在了1650元,考虑到关于可刷写新主板的程序即将放出,随即主机价格也会随着下凋,所以不着急的玩家倒是可以暂时按兵不动,毕竟现在的价格受外部环境影响较大,依然存在着不小的降价空间。在存储设备方面,组装 8 G MARK2记忆棒货源充足,价格在330元左右,速度超快的同时却有着不小的环损率,玩家在实体店购买时一定要现场拷入游戏进行测试,并让商家开具遇质量问题可更换的收据,以免日后出现问题时难以解决。

NDSL方面倒是没有出现 PSP 的价格反覆。神游也推出了监黑色的iUSL,和之前的红黑色相比去掉了外壳上的龙纹喷绘,面相上绝对可以让玩家满意。

(A) CHO I CH



8月8日,全世界瞩目 的日子,北京奥运会火爆 开幕。人们将眼光聚焦在 奥运会上,期待着中国奥

运健儿勇夺金牌,为国争光

近日来,全国上下都受到奥运的影响。各类物流、货源紧张,当然游戏市场也不例外。PSP方面,自从采用了新主板的PSP 2000被正实不能破解,市面上的机器筑狂涨价,直接从1300元左右涨到了1450元左右,但是这个现象没有维持多久。不到一周的时间内,EA和M33小组就放出来 V6 版刷机神奇电池,虽然暂时不能破解最新版本机器,但是已经有消息指出,说 V7 版神

奇电池马上就会放出。

目前 PSP 主机价格已经基本稳定。無、白、银一色基本在1330元左右,彩色机器,薄荷绿、熏衣紫、雏菊蓝为1400元。最贵的粉红色是1450元。周边方面,由国内周边厂商品胜推出的"久战王"电池套装也已到货,套装包括1200毫安电池及座充,而且据说这款座充还支持对原装电池进行充电,对于拥有多块电池又不想购买官方座充的玩家可以考虑一下。

IDSL货源充足,价格在1020元左右。烧录卡最近缺货,14卡停产,现在市面上大部分都是假的,做工相对较差、稳定性也不好。要买烧录卡的活笔者推荐比较多人买的AK2,价格为180元。



本程市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格、以下所有参考价格中 单位为元、本程所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常 因此以下价格仅供参考之用。最后,乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城(http://asp levelup on/mall/)查询。

城市	提供者	PSP (2000뿿)	PSP (1000型)	IDSL	NDSL	GBM	MSD (8G)	MSD (4G高速)
广东广州	沈朗	1390	_	1010	1020	-	215(M2)	105(M2)
广东深圳	久圣电玩	1320	_	1040	1050		220	120
北京	绿洲电玩	1350		1030	1080	500	260	140
陕西西安	快乐多电玩	1330	-	1020	_	420	290(M2)	180(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	-	11.70	_	300	150
福建厦门	快乐多电玩	1330	_	10/40		400	240	140
山西太远	逸豪电玩	1400	_	1050	-	500	240	140



8月8日下午在编辑部写东西、到了晚上就和几个同事一起看了奥运的开幕式。不得不说,这个开幕式还是相当精彩的、尤其是整个表演中半盏着丰富的中国元素、让人叹为观止。现在奥运比赛正火热地进行着、希望中国健飞们能发挥出自己的正常实力。体育比赛讲究"重在参与"、游戏也一样、要是遇到太难的游戏也别太勉强、修改可能就是不错的选择哦。

PSP

罪恶装备XX 重音核心 PLUS

マルティギナ マクセナル アクモンチェン・クラル

秘技



在2D 核斗游戏逐渐边缘化的今天。有《GGXX》这样的优秀作品实展非常难得,游戏不仅玩起来视效华丽子感爽快。而且系统丰富很有研究的价值。希望掌机版的推出能再次扬起游戏的热度。下面为大家奉上一些秘济戏的热度。下面为大家奉上一些秘济戏的总数。几乎所有这些隐藏要素在游戏时间达到86 小时之后就会自动开启。

○特殊颜色

在选择人物时,玩家可以按L键切换AC、EX、SLASH和INFLOA、四个配色主题,每个主题中按一、X、A、C或以来选择人物都会看到不同的颜色。其中有一些明显是恶搞的配色,如SLASH中蓝发红目凌波主题的Jam、紫绿相间初号机配色的Just cc、白紫搭配水银灯风格的INVIy等。另外,选人时如果不慎选错人物或配色,可以按SELECT重选。

〇EX入物

EX人物的选择方法是在选人界面按下START再选择"IX"。这些人物的招式和普通版几乎完全不同,性能差别也非常大。. X人物并非初始就能选,而是要在故事模式中完成相应角色的故事、在生存模式里打败过相应的黑色角色、或是在任务模式里主败相应对手后才可以选择。

○金、黑人物■

金色人物浑身金光,速度、攻击力和招式性能都有大幅强化。选人时按L至SLASH主题再按R键选择,黑色人物通体漆黑。TG 无限,选人时按L 至FELOAD 主题再按R键就能选择。这两种人物都是对付CPU的利器,出现方法和上面类似。要在故事模式中完成相应角色故事的所有路线、在生存模式里打败过相应的金色角色、或是在任务模式里以 3 名不同的人物击败相应对手后就可以选择了。

○隐藏人物

原圣骑主团长Kiff Undersh与Gear 们的首领 Justice 作为隐藏角色也可以在游戏中选择。 他们出现的方法是完成他们的故事模式或在任务模式中分别完成分介、11个任务



美版

新国新田径大赛

秘技



○隐藏人物

AM	A. 化基本体。
F. ogger	通过简单难提
Sparkster	通过简单难度并获得全部金牌
Eyil Rose	通过普通推查
Simon Belmon	通过普通举度并获得主部金牌
Potitarou	通过困难难度
Sotid Snake	過过困难难度并获得全部金牌
Ming Ming	在官方网站注册
Pyramed Hoad	在阜項項目中全部获得捐牌以上

115

房车大赛 起点

姜 版

秘技

PERSONAL PROPERTY AND ADDRESS OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1985.

○数字密码 --

进入菜单的 "Options" 选项, 再选择 "Cheat Codes"就可以输入密码以获得奖励。

23,1558	能给所有要素
161650	₹ Av
8008 3	MAX模式
789520	De ft Mester#g II
401.134	High Roi ei模式
83 385	Perfect Gr p模式
657348	南领车
5920:4	見月辛



MIS

日版

金手指

GameID: YFEJ 73C676A2

全世25002004 -

62198608 00000000 B21986D8 00000000

000001CC 05F5EDFF

D2000000 00000000

剧情。音乐欣赏模式开启

62198608 00000000

82198608 00000000

20000233 00000001

20000234 00000001

02000000 00000000

檢SELECT当前单位經验第 ——

94000130 FFFB0000

621985F4 00000000

B21986F4 00000000

20000088 00000063

D2000000 00000000

按SQ.ECT当前单位能力量高 ——

94000130 FFFB0000

821986F4 000000000

B21986F4 00000000

00000050 63836363

00000054 63636363

D2000000 00000000

94000130 FFFB0000

ET BERT BERT SE

THE RESERVE OF THE RESERVE OF

被L+R获得全道具 ——

Service Control

821986D0 00000000

DESCRIPTION OF BUILDING

NAME OF STREET

THE PART OF THE PA

621986F4 00000000

接SQLECT当前单位(PGC ---

DECEMBER DENIAMORNI

CANADA DE PRINCIPALE

D2000000 00000000

被SELECT当前单位全道具满载量

94000130 FFFB0000

THE PERSON NAMED IN

20000072 00000063

20000076 00000063

D2000000 00000000

SHOWING CHOICEAN.

D4000000 00000001

2000007A 00000063

2000007E 00000063

20000082 00000083



被SELECT当前单位无限行动 -

94000130 FFFB0000

621986F4 00000000

B21986F4 00000000

2000009C 00000000 22000000 00000000

核SELECT当前单位武器系统最高

94000130 FFFB0000

621986F4 00000000

B21986F4 00000000

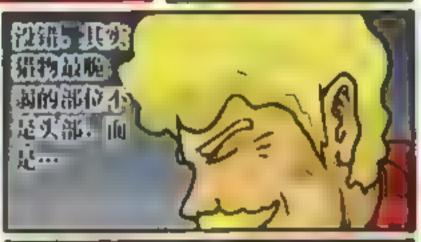
L XXXXXXX ELection

10000 JOE 0000 FF

D2000000 00000000











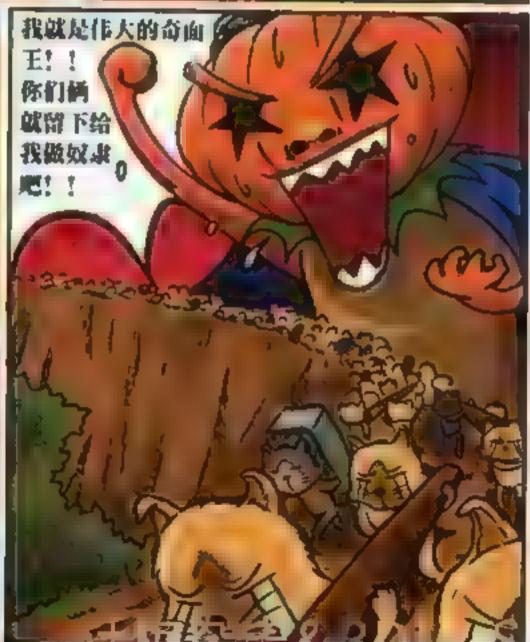












http://blog.sina.com.cn.licut

刚刚结束的DK) 37 3 小型模上PP 现实会到了"云筒寿天"的感觉 不适当并不能掩饰 8 月份 PSP 标道阵容隆是这个事实 月底只有加强效的(FATE)等散放受效而非常因定的作品 相比之下 MDS 标道阵容效要丰富保多 进入下旬后(西格玛格奇)《雷电子 人》等原创作品以及(东京量人学周宣汉格)这样的印作复元诗语经而至 另外 "《女神伽布像》看到"的 MDS 最新操作也已经公布了直接交货日 日期销定在今年 "月2日

v	\$ 1 \$ Z	Jan. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19. 19	2 8	Jayon mylist	Skeet
2: 日	西部四书籍	7 / * 7 2	Square Enix	RPG	5490 日元
21 白	东京廣大学戲創风帖	布京權人学問到风帖	MMV	5 RPG	5229 日元
21日	温远的时空中 梦洋桥	遥かなる同意の中で 萝浮機	Ком	AVG	5040 日元
2. 🖪	常电十一人	イナズマイレブン	Level-5	RPQ	4800 日元
26 日	法控列税战费	Ferran Challenge Traleo Pirelli	Астуннов	BAC	28 99 美元
28 🚊	新学礼唱员选生 请直背成片到DS with即用着标定计划	版句記エグラード 一十一接直開催で養 込みさ ですりかない最	Вгоссоі	SLG	5040 日元
28日	故术公会	タクティカルギルド	Success	SLG	3990 日元
28 🖹	出包王女 刺激紧张 韩间学校籍	To LOVE るーとらぶるーワタワク」辞阅学教稿	MMV	AVG	6040 日元
29 日	機能人生 2 公寓生活	The Sens 2 Apartment Life	EA Games	SLG	29 98 美元
4 d	蓝龙PLoS	7 5 5 x 7 5	Au migraci ya	R15	5380 13 17
48	始对可怜之子 第4个孩子	地対可怜ナルドレン OS 第4のナルドレン	Konami	2ETCL	9250 日元
48	故学后神秘俱乐部 28 歲门	放運后 (ステリー 側乐器 24の車	Interchemet Holon	PUZ	4178 召元
4日	甜甜和房雅 小叽来我家	ナーズスイートホーム ナーがおうちにやってをたい	Interchannel Holon	AVG	5040 日元
11 🖯	兼少女梦工厂 4 特别版	ブリンセスメーカー40% スペシャル ユディション	Cyber Front	SLG	5040 日元
12日	類谑学网 DS	ライズマジャケアカチ -DS	Kohatts	£1C	5250日元
13 E	口转轻格 巴泰	4 4 4 2 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	Ninsendo	RPG	4800 日元
16日	星球大战 勝力释放	Star Wars. The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39 99 政元
8日	龙碑DS	ドラゴンボールDS	MBGI	A - AVG	5040 日元
23 🖯	华高蝙蝠侠	Lego Betman	Warner Bros	ACT	29 59 美元
25日	開整項主	er r e expan	S- ng	SUG	5097 日元
75 🛭	野牙世界 被引导的联节	アールト・デオト カーエー 暴力す (整治)	44 32	APG	5980 🖽 📆
25日	亞境五條开間 死亡或生还	逆境元級カイグ Death or Survival	Compile Heart	AVG	5040 日元
26 B	常尼克蜗年史 暗馬兄弟金	Some Chronicles The Dark Brotherhood	SEGA	RPG	SB 88 82.30
		1110-0-0-0-0-1			
2 🛭	女排無身像 负罪之人	か 七年 「アロイハール 将を貸負 者	aquare En a	RPG	SUM HIT
3日		铁道检定OS	Spike	ETC	5040 日元
9 🖯	装满少女 06 美点图忆	快速ひすめ DS オーミナルメモリー	Takara Torny	AVG	5040 日元
6 🖺	AWAY 混乱的进宫	AWAY D T T T B # P D D D D	AQ Interest ve	RPG	5229 日元
63	四5時代四	T # 7 3 F	MVV	A RPG	5229 E. m
16 🛭	卡片召唤荷 OS	*4+47+05	5.5 - A	TAB	5040 Eth;
23 日	决章 死亡标记	ケッイ デスレーベル	Arika	576	5800 日元
23 🖯	TO THE PROPERTY OF THE PARTY OF	き考え が キーラー存ます。 飲印	K legen	ACT	5.250 ⊡ 👊
30日	系统与现代有的不可包以进营。自己对多的遗憾"第一。	子 4 年 2 章 C 4 · 数字 6 · 海京 C ·	Source Eniz	APG	5046 F1 11
未定	聖料名风	スタル、中 成	5-70	RPG	14.50 未定
未定	曾兴教授与蔡年的为《郑古	, 4.5 · 斯哈片量是 7 时间接 于		- 3	当你走
-				A	
未定	· () () () () () () () () () () () () ()	#162 41	NB/A	RPG	使的可是

AA AA AA BIUITIDUL

08.21

西格玛倍音

■ Square Entx ■ RPG ■ 5490 日元



08.22 雷电十一人

■ Love!-5 ■ RPG ■ 4800 日元



本作是一款包含推理要素的 HPG, 作为 SE 近年为数 不多的正统原创作品,除了稳疑感十足的剧情外,系统上 也有不少创新之处。主角西格玛的音便能力不仅用于解谜

推理,更可指挥女主角以丰富 多彩的动作双击魔物。虽然人 物与舞台增显欧洲中世纪风 情,但音乐、女性换装、强大 的声优阵容等流行要素让游戏 拥有很强的亲和力。只有击败 所有译魔,你才能成为刑等黑 上馆上空圈布明云的阳光。



本作是由现在影响力越来越大的Level-5推出的一款原创作品,巧妙地将足球运动与RPG要素结合了起来,从而诞生了一种全新的游戏方式。在RPO部分,玩家可以从

1000位以上的角色中采选择 权集局件,创造一支属于自己 的球队,而在比赛部分。玩家 则可以用触旋笔进行流畅的操作,发动华丽的必杀技。通过 WI-FI网络连接,玩家每周都可以下载到新的角色。这种版 各将持续大约一年。



日順	學質維養	游戏原名	发行厂商	別技典型	960
未定	图查班目的性能 (智名)	凉宮ハルヒの伏御(智名)	SEGA	AVG	售价未定
PRINT	王国之心 358/2天	キングダムハーフ 358/2 Days	Square Enix	ЯРG	停价朱定
未定	周海华恶龙区 单空的守望者	ドラゴンクエストロ 歴史の守り入	Square Enix	APG	鲁价未定

PLEKSTETICO PORTERIO

日期	學文殊者	BRES	銀行厂商	FORD	100.00
		2008年8月			4.6
28 🗐	事務在發門A 遊園賽 09	Tiger Woods PSA TOUR DS	EA Sports	SPG	THE HOS WELL
235.13	玛娜传奇 华园的练金术士们 摸索腿+	マナケミア 学園の茶金本士とも PORTABLE +	Gunt	1870	等 等 東元
28 🗟	水月 微微弧	水月 ボータブル	GN Software	AVG	5040 日元
28 8	FATE/着虎斗技场 加强版	フェイト/タイガーころしあむ アッパー	Capcom	FTG	5040 日元
e ===		2006年9月		riu	5240 日元
18 🖽	即項表於 即为除犯	Star Ware. The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39,69 美元
18 日	待道 携带版	侍道ボータブル	Spike	A · AVG	3990 日元
16日	家庭教師 REBORN 斗技场	家庭教師セットマン REBORN: バトルアリーナ	MMV	FTG	5229 日元
20 日	新安琪莉可 特別版	ネオアンジェリーク Special*	Koei	AVG	5040 日元
23 日	辨谜大師	Buzzy Quiz Master	SCEA	ETC	19.58 英元
23 El	泰本與關係	Lego Batman	Warner Bros	ACT	29.99 美元
四日	首少女梦工厂5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyber Front	AVG	5040 日元
28 同	游戏王对战怪兽 GX 双重战力 3	図位王デュエルモンスターズ GL タッグフォース3	Konami	TAB	5250 日元
25 日	出包王女 脸紅心跳: 临海学校篇	To LOVE るーとらぶるードキドキ! 松海学校場		AVG	5040 日元
25 日	PC-E 精选 显际统士合集	アンスラン ベスト コレクション ツルディーコレクション		STG	2940 日元
25 日	卡尔迪那鲁之道 鎮爾版	カルディナルアーク ボータブル	Idea Factory	SLG	5040 日元
		- 2008年10月		000	3040 1770
2日	一骑当千 越辩之權	一番当千 エロケエント フィスト	MMV	ACT	5229 日元
EE	FIFA 足球 09	FIFA Soccer 09	EA Sports	SPG	19.99 欧元
7日	NBA Live 09	实况 NBA 09	EA Sports	SPG	39 99 美元
8.12	起时变变是 王坤开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040 日元
16日	要者如此他 2	異者のくせになまいきだ m2	SCEJ	SLG	1960 日元
21日	星之海洋 初次启程	Star Ocean, The First Departure	Square Enix	RPG	39.98 英元
23 🖺	BLEACH 奥瑞丽年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980 日元
23日	深紅蝸年史 紅牌的魔石	ガーネット クロニクル 红席の履石	SEGA	RPG	国際 周元
53 11	阿爾	罪える麻雀 もえじゃん!	Hudson	TAB	5040 日元
30.81	蓝岛物语 少女的约定	藍島物語 レアランドストーリー 少女の約定	Arc System Works	SLG	5040 日元
6 c &c=		2008年12月			1170
來定	ディルディア ファイナルファンタジー	异说 最勢幻想	Square Enix	FTG	個价法定
		2008年春	t.		THE PROPERTY.
汞定	偶像大师 SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	1889	SLG	作价失定
未定	偶像大师 守 神奇之里	アイドルマスター 笠 ワンダリングスター	NIGI	SLG	作价是定
未定	侧像大师 SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	有价 未定
未定	世界传说 光明神话 2	テイルズミプテ ワールド レディアとりマイソロジー2	Nac	RPC	4 价未之
未定	磁等級2(發名)	バタボン2 (智名)		MAG	信任未足
	原原压度2	LecaRoca2	SCEU	ACT	1 份未足

體認內容長视

本辑看点

口袋特企 —《罪恶装备XX 重音 核心 PLUS》精彩连续技演示(上)

↑ 本次在口袋特企栏目中,我们将为大家献上近日在PSP上推出的人气2D格斗游戏《罪恶装备XX 重音



游戏展望台

流星洛克人3/索尼克编年史 暗黑兄弟会/波斯王子 堕落之王/恶魔城 被剥夺的刻印



展现最新力作的独特魅力,各种预告影像让您先睹为快!



火热试玩区

《火焰之故》 新·暗黑龙与光之剑》 《召唤之夜2》 《英雄传说 空之轨迹 the 3rd》 《梦幻之星 携带版》

详解近期当红大作, 为您展示劲作的系统和特点!

新动三刻



《药藥等凉子 的怪奇事件薄》 《强國國女》 《乃木坂春香的秘密》

给大家送上最新的动画资讯!

新作特搜队



PC-E精选 银河少女传说合 集/熊猫日记/公主之日 携 带版/反叛的鲁鲁修R2 盘 上的Geass剧场/学校恐怖 流言 花子来了/家庭教 REBORN DS 炎之热斗 超

燃烧吧未来/风舞格斗/盗贼皇女/森林夏季运动会/PC-E精选 天外魔境合集/黄昏综合症 禁断都市传说/国际田径大赛/木乃伊 龙帝之陵/太空黑猩猩/Hello Kitty的熊猫运动场/神秘公寓/偶像宣言热舞出道/街道创造者DS/节奏天国 金/心跳魔女神判2/信长的野望DS2/流行之神2 携带版 警视厅怪异事件簿/巴滋



全面收录近期三线作品,不放过漏网之鱼!

《口袋光环DVD》 Vol.94有奖问答题目

在"本次斯作特搜队"栏目里关于"熊猫日记"的 演示段落中 演示者最后对熊猫干了什么?

A: 喂食 B: 嬉戏 C: 洗澡

Vol.93有奖问答答案。A



就得追机奖的中奖者请尽快与《空机至》 传着服务都取得电话联系。致电时请该对内容 势陷电。联系电话。09的—4867606

的學為學

(FIFSP)

第92年大學程序中學者名单公布!











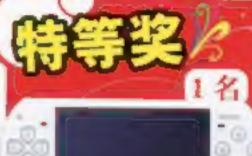
NDS KEET

化州市	陈润华
葫芦岛市	刘旭
广州市	卢维臻
宁波市	徐挺
北京市	杨容
南昌市	郑颖

三等溪 6名

北通。黑角章机周边

湛江市	黎康辉
昆明市	李斌
连云港市	祁俊伟
呼和浩特市	神鹏
上海市	王英斌
上海市	徐军





PSP-2000

NDSL主机

广州市

邓继恩

上海市

胡凯











SPERIOR SECON

芜湖市	陈勇
朝阳市	罗廖宁
南宁市	蒙子辛
北京市	潘攀
武汉市	张四通

注,为保护中奖者隐私。中奖者名单仅列出姓名及所在市、读者如有不明和疑问。 请打电话至 0931-4867806 或发 Email 至 pgking@263_net 查询。

· 月蚀假面 秘藏书

剧情赏析DVD+攻略指引DVD+珍藏手册

掌机王光盘定价: 9.8元

镜头装备机船获得条件



"《零》系列"FANS必收之书

情度折DVD 晒指南DVD **晃灯人形彻底收集** 速攻略指南 奉献各章攻略及系统解说



(88-87)

 $(8 \approx 9)$